专题 **走不出的孤岛**
东京电玩展2014



焦点 **核战之后**
来自废土世界的情怀





大众软件

11

2014年11月

电 脑 应 用 与 娱 乐 的 第 一 选 择





国内统一刊号 CN45-1304/TP



10
28 APR
36
28 APR
GEAK
WATCH II
语音操控 | 信息管理 | 健康监测 ...
真正与您贴近的智能设备
GEAK
详情请登录果壳官网:www.igeak.com
或扫二维码进入移动版官网了解



P18

连接世界

让电脑和数码设备离开实验室和专业人员的视野，成为广大消费者的宠物，除了成本降低外，更加简单和人性化的安装使用方式和人机交互能力也是很大的推动力。而将只认识0与1的数字世界与我们的生活连接的，就是各种各样的接口。

P78

走不出的游戏孤岛 转身回看TGS 2014

俗套地概括今年TGS的印象，这是日本游戏行业最好的时代，也是最坏的时代。最糟糕的是，这句话已经被连续用了好几年了。如果说前几年日本还在努力追赶欧美大厂，那么现在日本厂商所做的似乎已经不是再去追逐什么，而只是努力把欧美大厂"赶出日本"而已。当然，顺便需要赶走的还有韩国和中国。



2014年11月 总第472期

本期目录





中土：魔多之影

但仇敌系统的存在盖过了这一系列的遗憾，从一开始，玩家所做的一切就是跑地图、清扫兽人头目、寻找更多的兽人头目和找酋长的麻烦，听上去有些无聊，但实际上丰富多样的敌人随机特性和将一个社会体系玩弄于股掌之上的快感能拴住玩家很久，在技术层面上仇敌系统复杂的底层逻辑与运算才是次世代游戏在华丽的画面之外所应具备的真正素质。

游戏新领域

戴尔游匣7000笔记本电脑

■ 魔之左手

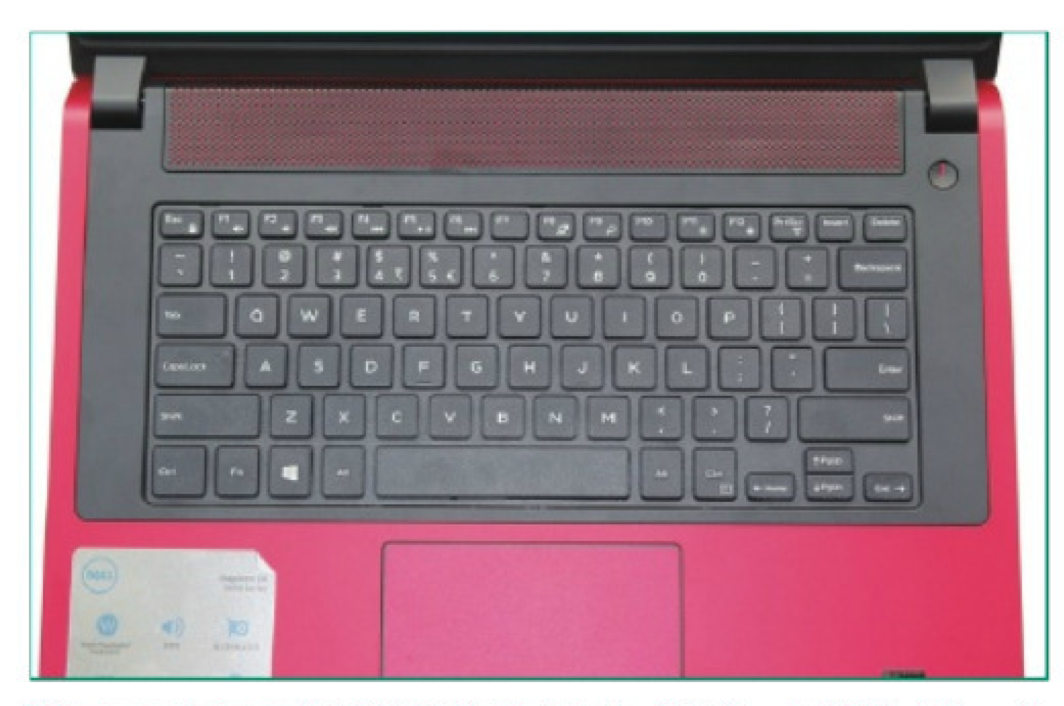


在自家强大的外星人（Alienware）系列游戏PC耀眼的光辉下，戴尔面向普通消费者的灵越（Inspiron）系列笔记本电脑尽管也有一定的游戏能力，但一直不为玩家所关注。在游戏逐渐成为推动PC产业的重要力量、笔记本电脑硬件性能日益提升、相对廉价的游戏笔记本不断涌现的情况下，戴尔也终于开始行动了，属于灵越系列的游匣7000（灵越14 7000）笔记本电脑，以中端笔记本的价格，整合了更适合游戏的硬件配置与设计，成为戴尔拥趸和玩家的又一选择。





游匣7000采用鲜艳的红色外壳或Logo，外形却比较简洁，类似标准的灵越电脑，这与主要采用低调的黑色外壳，但外形设计感明显的外星人系列对比明显。它采用14英寸屏幕，顶端带有720p高清摄像头



游匣7000采用回馈感较好的巧克力块式键盘，面积较大的一体式触控板，前置扬声器位于键盘面顶端



游匣7000的厚度为26～29mm，虽然不算轻薄，但也只是和标准14英寸产品类似，无论是携带还是膝上使用都不会显得过重。其侧面被光驱和排风口占据了较大的面积，因此接口较为精简



游匣7000的上壳和键盘面都采用肤质涂层，手感温暖舒适，其配套鼠标（罗技G300）也在色彩与材质方面方面采用了相配的设计

戴尔游匣7000（灵越14 7000）	
处理器	英特尔酷睿i5-4200H@2.8GHz（最高睿频3.4GHz）
内存	4GB DDR3
硬盘	500GB机械硬盘
显卡	NVIDIA GTX 850M（4GB GDDR3显存）+英特尔核芯显卡HD4600
光驱	DVD刻录
显示屏尺寸	14英寸，1366×768（可选1920×1080）
摄像头	720p前置摄像头
无线连接	802.11n、蓝牙
接口	USB 3.0×2（含一个关机充电接口），USB 2.0，HDMI、有线网络、耳麦、多合一读卡器等
操控	全尺寸键盘（可选背光）+多点触控板
重量	2.26kg，旅行重量2.73kg（含电源、电线）
操作系统	Windows 8.1

在我们的测试中，样品的标准分辨率下，其日常应用和游戏性能都比较好，完全可以在较高画质下流畅运行高端v单机与网络游戏。不过对于相对于目前的主流游戏配置，游匣7000系列的4GB内存已经略显不足，可考虑自行添加至8GB或更高。

在满负荷运行时，游匣7000的风扇噪声比较明显，不过也因此压制了温度，其底部温度最高的地方也只是接近体温而已。在



游匪7000底部采用双盖板设计，可以比较方便地进行升级，向下的低音喇叭则可以增强低音效果，由于采用了侧向排风设计，在长时间使用后底部升温也不明显

播放720p视频时，其续航时间可达4.5小时左右（保留10%电量）。

总结： 这是一款填补戴尔市场空白的游戏型笔记本电脑，所以在配置、设计和价格方面都和自家的外星人系列特意拉开了距离，从总体上看，它还是相当实用的产品。

性能测试		
项目	设置	得分/平均帧速
PCMark 8	HOME	3116
	CREATIVE	3137
	WORK	4401
3DMark	Fire Strike	2508
	Fire Strike Extreme	1306
CINEBENCH R11.5	OpenGL	50.94fps
	CPU	3.57pts
天堂4.0	1366×768，高画质，中等曲面细分	49.4fps
鬼泣5	1366×768，极高画质	80fps
最终幻想14	1366×768，最高画质	49.708fps
生化危机6	1366×768，最高画质	7063
古墓丽影9	1366×768，非常高画质	43.7fps
MediaCoder（Intel GPU加速）	转码速率	15.31×
	压缩比例	1.2:1
Fritz Chess	4线程	6563千步/秒

全能游戏平台
雷神911笔记本电脑

■ 魔之左手

作为网售游戏本的经典品牌，雷神最近推出的911系列产品又一次吸引了广大玩家的关注。雷神911系列不仅配置出色，而且更加重视外形设计，加上更大的价位覆盖，让雷神笔记本从单纯的高性价产品走向了更加个性化的游戏品牌。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

◆雷神（Thunderobot）◆已上市◆5999元起（样品9999元）◆附件：电源适配器、VIP卡、金属徽章、驱动光盘、说明书、质保证书等
◆推荐：中高端游戏用户，影音娱乐和处理用户
◆咨询电话：400-699-9999（售前咨询）
◆相似产品：戴尔Alienware（外星人）系列、未来人类（Terrans Force）系列等





雷神911全系列采用15.6英寸全高清IPS屏幕，画面精细且色彩丰富，更大的可视角度可满足娱乐用户的分享需求，屏幕顶部带有720p摄像头。其屏幕采用上开式转轴，可为后方接口和散热孔留下空间，开启角度也达到150°



雷神911系列的外形灵感来源于竞速赛车，前后分别为车头与车尾，上壳体呈明显的流线型，开机后上盖还带有条状的灯带效果，增强了品牌识别度。其外壳全部为树脂材质，不过紧密厚实的设计还是让人感到比较扎实可靠

我们的样品为911-S1，是911系列中的中高端型号，这一系列全部采用15.6英寸全高清屏幕和酷睿i7-4710HQ处理器（还将推出i7-4860HQ的旗舰型号），不同价位的配置主要区别在于内存、硬盘和显卡配置。





雷神911没有安装光驱，而是在左右和后方较松散的布置了常用接口，更便于使用，其中包括3个高速的USB 3.0接口和支持关机充电的USB 2.0接口，后者显然可作为数码设备的“专用”充电接口，解放所有的高速接口，用于移动存储等设备





雷神911底部采用一体式设计，带有大量散热孔，主动散热的排风口从后部两侧延伸至尾部，靠近中央的位置设置有口径较大的低音炮

雷神911-S1	
处理器	英特尔酷睿i7-4710HQ@2.5GHz（四核八线程，最高睿频3.5GHz）
内存	16GB DDR3
硬盘	128GB SSD+1TB机械硬盘
显卡	NVIDIA GTX 860M（4GB GDDR5显存）+英特尔核芯显卡HD4600
光驱	无
显示屏尺寸	15.6英寸，1920×1080
摄像头	720p前置摄像头
无线连接	802.11n、蓝牙
接口	USB 3.0×3，USB 2.0（支持关机充电），HDMI、VGA、有线网络、耳麦、光纤接口、多合一读卡器等
操控	背光全尺寸键盘+多点触控板
重量	3.0kg，旅行重量3.84kg（含电源适配器、电线）
操作系统	Windows 8.1中文版



雷神911采用背光键盘和触控板，背光可分别开关，游戏中最常用的ASDW键更增加了标志，易于识别，顶部的4个可编程快捷键与侧面小键盘，让玩家能体验到专用游戏键盘的感觉



性能测试		
项目	设置	得分/平均帧速
PCMark 8	HOME	3699
	CREATIVE	4442
	WORK	4353
3DMark	Fire Strike	3644
	Fire Strike Extreme	1805
CINEBENCH R11.5	OpenGL	57.87fps
	CPU	7.18pts
天堂4.0	1920×1080，高画质，中等曲面细分	49.4fps
孤岛危机3	1920×1080，高材质分辨率，中等设置	37fps
鬼泣5	1920×1080，极高画质	92fps
使命召唤10	1920×1080，最高画质，FXAA	37fps
	1920×1080，较高画质，FSAA	46fps
最终幻想14	1920×1080，最高画质	47.990fps
生化危机6	1920×1080，最高画质	5744
古墓丽影9	1920×1080，非常高画质	43.7fps
坦克世界	1920×1080，高画质	37fps
MediaCoder（Intel GPU加速）	转码速率	21.39×
	压缩比例	1.2:1
Fritz Chess	8线程	12750千步/秒

从测试结果看，雷神911-S1拥有出色的日常应用能力和高端计算能力，能够在其标准分辨率下，以最高或近于最高画质设置流畅地运行大多数中高端3D游戏，甚至可以开启全屏抗锯齿模式。雷神911-S1内置的SSD作为系统安装硬盘，可极大加快启动速度，安装较多日常应用和游戏软件后，开机时间也只有十几秒，休眠状态下则可即时唤醒，做到了掀盖即用。

由于采用了较好的散热设计，雷神911-S1在满负荷运行时的风扇噪声也不明显，温度最高的后部也只是接近体温，只要避开排风口，置于膝上使用也没有什么问题。其深度休眠的待机时间在一周以上，播放720p影片的续航时间为4个半小时左右。

总结：雷神911系列不仅可胜任游戏应用，较高的处理器和内存配置，以及全键盘配置也赋予了它很好的高端处理能力，是综合能力很强的笔记本电脑。

低调的华丽
魅族MX4手机

■青岚

作为开创内地智能手机先河的魅族，今年的新产品MX4是一款用户反响非常大，但也存在一定争议的产品，无论是它新的价格定位，合作伙伴还是未来的产品策略，都给人以全新的感觉。魅族是否能通过MX4等产品实现新的突破呢？

intel. KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★★

◆魅族（Meizu）◆已上市◆1799元（16GB版本）◆附件：充电器、数据/充电线、说明书等◆推荐：追求性价比和个性的手机用户，资深魅粉◆咨询电话：400-788-3333（客服热线）◆相似产品：中兴努比亚Z7 mini、小米4、华为荣耀6等

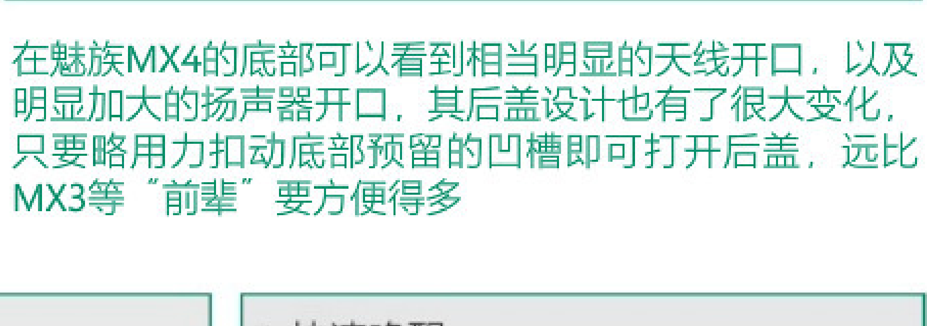


魅族MX4的外形更加圆润，背部采用磨砂材质外壳，有灰、金、白三种色彩，柔和的曲线加上合理的重量分配，使其握感出色，甚至感觉比MX3更轻一些（实际重量147克，增重4克）。其背部摄像头有效像素数高达2070万，配有双色温LED闪光灯

魅族MX4采用5.36英寸IPS屏幕，分辨率1920×1152，尽管分辨率没有明显提升，但对比度高达1100:1、亮度达到500cd/㎡的屏幕，为用户提供了更好的图像显示能力。其屏幕顶部带有F2.0大光圈200万像素摄像头，支持智能美颜拍摄，底部则是魅族特色的触控键

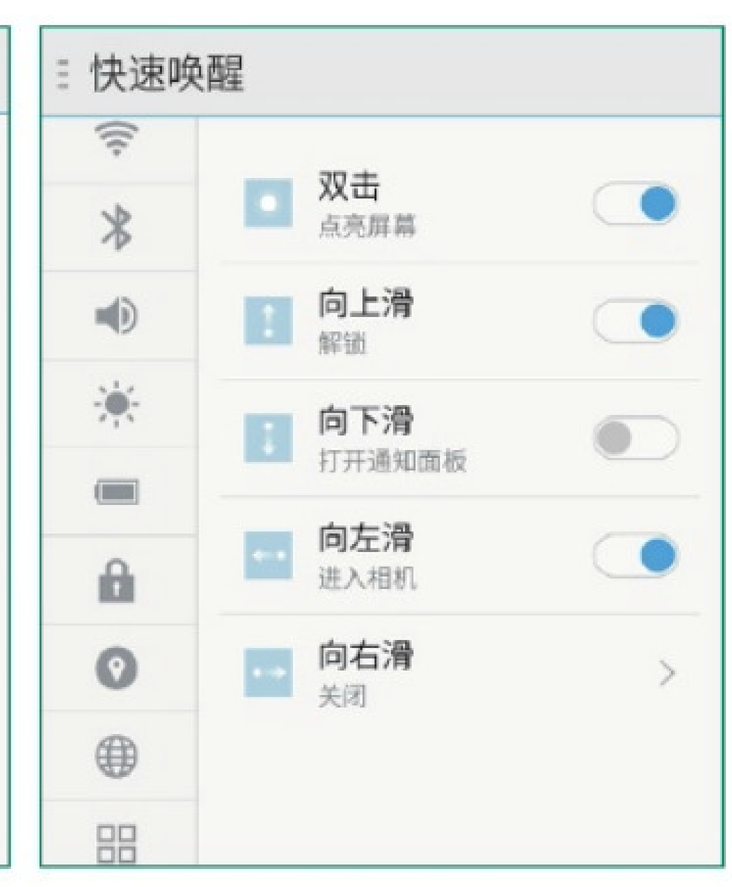


←↙魅族MX4采用内置3100mAh不可拆卸电池，内部结构更加规整，除了顶部Micro SIM卡插槽外没有任何开口。从内部照我们可以清晰的看出其双LED灯的不同色温设计，它们采用双路控制，可根据环境条件进行搭配使用，以取得更自然的拍照效果



在魅族MX4的底部可以看到相当明显的天线开口，以及明显加大的扬声器开口，其后盖设计也有了很大变化，只要略用力扣动底部预留的凹槽即可打开后盖，远比MX3等“前辈”要方便得多





魅族MX4采用Andriod 4.4.2操作系统，新的Flyme 4界面在保持简洁风格的同时，提供了更强大的内置功能和更丰富的设置项目，例如在线音乐和视频、云服务，以及多种唤醒方式、性能状态设置等





魅族MX4的主摄像头采用1/2.3英寸索尼CMOS感光芯片，面积已经达到主流DC的水平，配合F2.2大光圈镜头，使其拥有出色的景深效果和夜景拍摄能力。强大的ISP处理芯片和0.3秒高速对焦能力则提供了更好的照片效果和高速启动、抓拍、连拍能力。另外它还支持4K摄像和慢镜头摄像、夜景（右图）、HDR、微距、全景、美颜、光场（拍后对焦）、手动等多种拍摄模式

魅族MX4采用MTK提供的MT6595八核处理器，以2.2GHz高性能A17核芯和1.7GHz低功耗A7内核配合，适应不同的应用环境，而且支持八核心同时开启，能提供非常强大的性能，处理器内置魅族定制版PowerVR G6200 GPU，可提供出色的图形处理能力。它采用2GB内存，有16/32/64GB存储空间版本可选。MX4不仅支持移动4G和联通4G采用的TD-LTE和FDD-LTE、还支持联通与移动的3G、2G制式，适合绝大多数内地手机用户，另外它支持802.11ac WiFi标准，并采用更强的天线设计，可为用户提供目前最高等级的移动网络和无线网络连接能力。

在实际测试中，我们采用高性能模式，这款手机的安兔兔成绩可达45 000分以上，Quadrant测试得分17 362，MobileXPRT测试性能得分197，用户体验得分96，3Dmark Ice Storm Extreme得分10261，所有成绩都达到了目前顶级旗舰手机的水平。在长时间高负荷运行后，八核全力运行使其背部摄像头附近的温度有明显上升，电池消耗也较快。在续航能力方面，其720p视频连续播放时间可达8小时左右（保留10%电量），4G网络下可保证2天左右的正常使用。

总结：这是一款性价比、设计、做工、应用体验都相当出色的手机，而且魅族也在通过增强自身能力和合作等方式，扩大在线服务能力，例如通过网络数据库，MX4可识别骚扰号码、快递人员手机号码、在短信中自动识别和归类“通知”信息等，这都将进一步提升其品牌和产品竞争力。

运动伴侣
捷波朗搏驰智能蓝牙耳机

■ 魔之左手

intel. Tt KINGMAX Western Digital 最合实验室测试联盟

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★★☆

◆捷波朗（Jabra）◆已上市◆1599元◆附件：充电线、耳塞耳挂附件、携带盒、用户指南等◆推荐：健身用户、专业和半专业运动员◆咨询电话：400-120-0745（支持热线）◆相似产品：内地暂无

智能穿戴设备，是近期数码产品发展最为迅速的方向之一，而智能穿戴设备中最受关注，也是集成最广泛的功能就是身体状况监控。相对于手机和平板电脑等“旧式”数码产品，更贴近人体的穿戴设备，恰好在这方面拥有天然的优势。在身体状况监控设备中，耳穿戴设备的优势非常明显，相对于手环、手表来说，耳穿戴设备更小巧、贴身，且集成于绝大部分数码玩家出行必备的耳机内，也不会显得累赘。在大多数耳穿戴智能设备仍停留在原型机甚至是设计图上时，捷波朗搏驰（Jabra Pulse）已经出现在内地市场中。



搏驰耳机的结构与捷波朗另一款广受欢迎的运动型蓝牙耳机——Rox Wireless非常相似，带有增加佩戴牢固度的耳挂，而且耳挂和耳机胶套一体化设计，连接更加牢固可靠





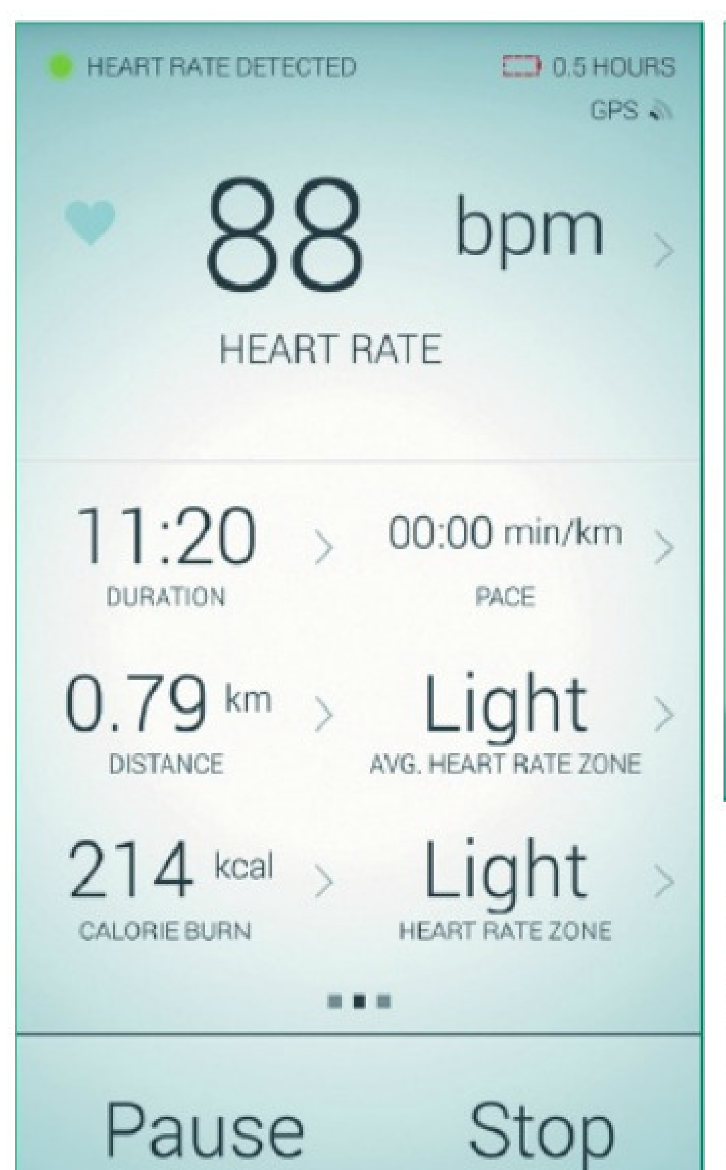
搏驰耳机的左耳扬声器下方带有心率检测设备，用红外线检测耳部血管的细微变化，提供用户的心率数据，右耳扬声器的相应位置则是充电接口。



搏驰耳机提供了带有不同尺寸耳挂的多种耳机胶套、入耳部分套头，可适应不同耳型和使用习惯的用户。另外它提供了多个线卡，可以根据情况调整线缆和佩戴状态



搏驰耳机的所有接口和连线部分都进行了较好的密封以提供防汗与防雨能力，只在心率检测设备检测头留有“窗口”，便于红外线通过





搏驰耳机需要配合手机或平板电脑端的App使用，其自家提供的Jabra Sport Life可借助搏驰和手机提供的数据，给出全面的运动情况、运动效果分析、运动路线、运动警告等，并通过语音提示用户。它也是目前唯一能识别搏驰耳机剩余电量、支持Jabra Sound播放器和搏驰运动按键（右图）的App，用户在运动中有高品质音乐陪伴，并能随时点击按键，暂停、启动运动程序或获得最新的运动状况语音报告



搏驰耳机也支持目前比较流行的endomondo、RunKeeper等运动App，它们均可接收搏驰耳机提供的心率数据，部分应用还能通过耳机提供语音提示

搏驰耳机的重量只有16克左右，但通过内置的微动电池和新的省电技术，低功耗蓝牙4.0蓝牙技术，可连续进行5～7小时的运动监测、音乐播放。另外它还提供了很好的麦克风通话效果，以及非常方便的NFC连接功能，可同时连接两台设备，内置中文语音提示功能。在测试期间，Jabra Sport Life软件只有英文版和英文语音，预计在10月底将推出中文版，年底前会加入中文语音提示。

总结：搏驰耳机在运动耳机的舒适性和良好音质等特色的基础上，加入了方便易用，兼容性很好的心率监测功能，再配合自家和第三方运动App，是从轻度运动者到专业运动员都很不错的运动搭档。

更自由的飞翔
派诺特Rolling Spider

■ 魔之左手

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

◆派诺特（Parrot）◆已上市◆699元◆附件：电池、USB充电/数据线、贴纸、说明书、轮子等◆推荐：中度数码玩家、喜欢探索的青少年、节日礼物买家◆咨询电话：无（网络在线支持）◆相似产品：AR.Drone遥控飞机等

派诺特（Parrot）是来自法国的公司，虽然它可以算是一家数码厂商，但其产品却与我们最熟知的手机、平板、电脑等数码产品大相径庭，而是遥控飞机、汽车，无线耳机、音箱，导航设备、植物监控等，更专注于智能周边设备及应用。当然对数码玩家来说，它推出的遥控玩具，特别是苹果在线商店中非常受关注的AR.Drone遥控飞机，大概是被最多人了解的产品，就在近期，派诺特又推出了更小巧，价格也更便宜，但保持了性能与使用乐趣的MiniDrone系列。

优酷视频链接



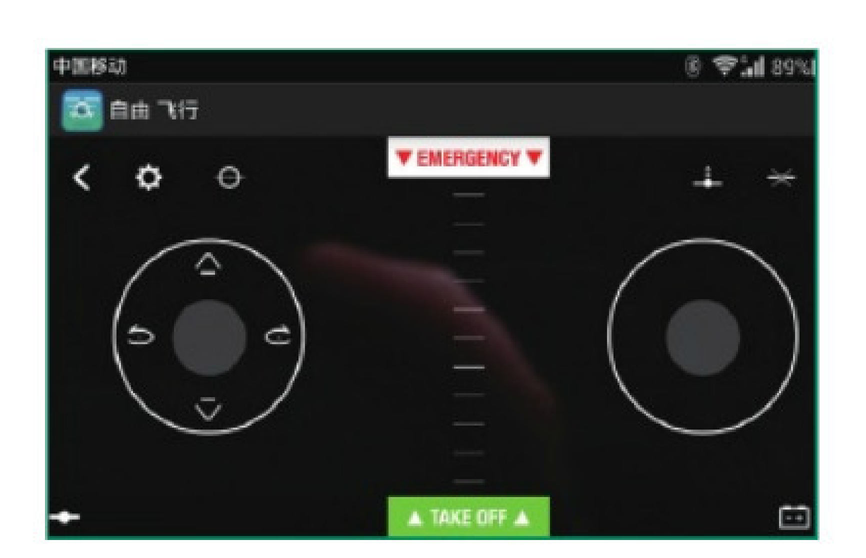
MiniDrone Rolling Spider是一款总体布局与AR.Drone非常像的遥控飞机，采用个4独立电动机和螺旋桨，但体型只有手掌大小，不含电池只有40g，安装标配电池后也仅有55g



作为一款遥控飞行器，Rolling Spider的名字似乎应该翻译为“摇滚蜘蛛”，这显然有些怪，其实这一名称来自其特别的室内飞行能力。通过搭配轻质大直径平衡轮（重量约10g），在飞行时保护螺旋桨，它可以贴着墙壁和天花板飞行和做出各种特技动作，就像是快速移动的蜘蛛一样



Rolling Spider“前脸”结合灯光，给人非常类似脸谱的感觉，用户也可通过自带的贴纸让它的“面部”更加个性化



Rolling Spider使用支持全平台的FreeFlight 3软件进行遥控，界面非常简洁，操控方式也很简单，升降、进退、转弯等速度都可自行调节，内置特技动作则可一键实现，用户还可选择“高手”等界面来实现更复杂的操控和飞行动作



在电量降低至8%时操控软件会出现低电量报警，提示用户回收飞行器，此时还可飞行约1分钟，应该足够正常飞回用户身边。低电量报警后“起飞（Take Off）”键会失效，避免用户在此时把它放飞后，无法保证正常回收



Rolling Spider底部最醒目的是的超声传感器，用于测量高度、速度等数据

Rolling Spider采用蓝牙4.0无线标准连接，连接距离约20米（飞行高度建议低于11米，实测最高飞行高度为5～7米）。尽管体积比AR.Drone系列小得多，但Rolling Spider拥有内置3轴陀螺仪和3轴加速计，加上底部的超声传感器，使它拥有不逊于AR.Drone的飞行稳定性，当然由于体积较小，在室外飞行时还是对风力还是更敏感一些，目视距离也较短

它采用550mAh电池，可支持8分钟/6分钟（带轮）的持续飞行，操控软件带有低电量提示功能。



底部摄像头可拍摄640×480分辨率的照片，但不支持摄像和实时传输

总结： Rolling Spider并非是廉价版的AR.Drone，其实是利用新科技打造的更适合室内的无线遥控飞行器，保护螺旋桨的大直径滚轮、遇到障碍自动停转的螺旋桨等都更适合家居环境，而且价格也相当有优势，而其上市时间又让它非常适合作为圣诞礼物或万圣节的道具。作为一款小型化的产品，受到体积、电量等限制，Rolling Spider也有抗风能力较弱，摄像头角度单一、分辨率较低、不支持摄像等弱点，追求这些功能的用户可以考虑选择AR.Drone或关注即将推出的Bebop Drone。

柔和护眼
AOC E2476VW6显示器

■ 魔之左手



用户对显示器的要求，除了强大的性能之外，还有一点非常重要，那就是舒适和健康，对长时间观看屏幕的用户来说，后者还更为重要。AOC最近推出的E2476VW6显示器就是一款面向这类用户的产品。







←↓E2476VW6的背部和底座带有非常类似电脑桌的网纹、木纹效果，与家具融合感更强



E2476VW6采用23.6英寸面板，分辨率为1920×1080，动态分辨率可达2000万:1，亮度250 cd/m²。我们的样品为/WB，即白色壳体型号，它采用类似家用电器或电脑桌的乳白色外壳，点缀着亮眼的蓝色装饰条，外形非常简洁



E2476VW6支持DVI和VGA视频接口，开口朝下，不会破坏背部壳体的整体感



E2476VW6的底部按键设计特殊，有良好的回馈感

E2476VW6可过滤对人眼刺激性较强的蓝光，而且不会损失亮度和色彩表现能力，加上不闪屏显示能力，可以降低用户长时间使用的疲劳感。在实际测试中，这款产品的图像显得比较柔和，但色彩准确度和饱和度基本令人满意，170°左右的可视角度和5ms的响应速度完全可满足影音娱乐或游戏玩家的需求。

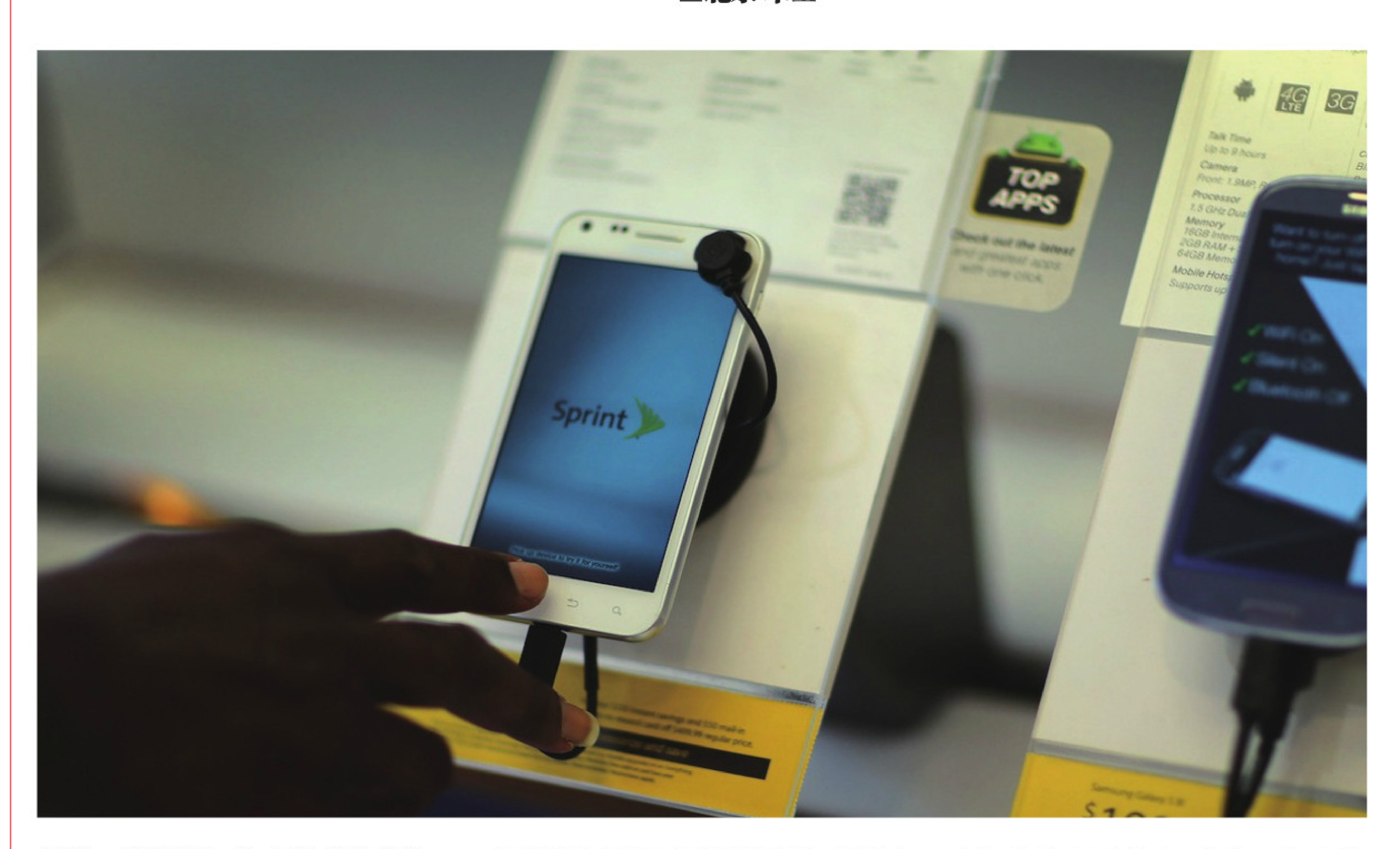
这款显示器提供了5种增彩模式，5种亮度情景模式，4:3/宽屏一键切换功能。另外Eco Mode Clear Vision功能可使低分辨率的画面和文字更清晰，更锐利。

总结： E2476VW6在相对较低的价格下，提供了较好的性能和更好的使用舒适性。

虚拟运营商于2014年初开始进入公众视野，但总有一种雷声大雨点小的感觉。它的由来到底是什么，发展如何？借iPhone 6开卖的机会来看个究竟吧。

玩虚的还是玩真的？
虚拟运营商的蹒跚路

■北京 术士



杀入“苹果”争夺战的新军

10月17日，苹果iPhone 6国行正式上市，冷清的手机卖场里终于迎来了新的顾客，相比苹果实体店的不冷不热，移动、联通、电信三大运营商围绕新手机的顾客争夺战却打得火热。虽然有国资委大幅下调手机补贴的政策影响，但三大运营商面对高端手机的热情依然不减，从首发的情况来看，移动依然是用户基数最大的，首发的苹果手机数量明显高于联通和电信，除了预约之外推出单卖的也是合约机而非裸机。合约机的概念大家肯定不陌生，这是手机厂商按照运营商的需求定制的机型，常常内置了运营商的各类相关应用，当然上网也要选择指定运营商的网络。而运营商通过这些“定制”手机招揽顾客，双方共享利益。苹果这样的品牌拥有忠诚的用户群体，必然成为运营商的“兵家必争之地”。果粉们可以直接锁定苹果品牌，但无论是在实体店购买，还是在网店购买，选号入网总是绕不过的一个选择，任何一个套餐都会影响顾客此后两三年的手机生活，这显然是培养用户的绝好机会。

不过在今年的iPhone 6大战中，除了三大运营商之外，我们看到了一批全新的身影：天音移动、苏宁互联、蜗牛移动……这就是从2013年底开始走入我们视野的中国虚拟运营商们。

自从2013年底到2014年初两批19家民营企业正式获批成为虚拟运营商以



iPhone 6上市成为三大运营商的争夺焦点

来，这个新鲜的词汇便越来越多地出现在我们眼前。然而许多人对虚拟运营商的概念不甚了了，并不知道这个全新的概念能给自己带来什么，无论是对用户，还是对虚拟运营商自己来说，都需要一个舞台去展现自己。10月的iPhone 6用户大战本来是一个不错的机会。各虚拟运营商也都准备了自己的计划，但从实际表现来说，现在的虚拟运营商们还无法在三大运营商主导的市场下做出太多的文章，更不要说同台竞技。

首先在出货量上，移动等基础运营商都在数万台以上，京东等电商平台预订数量也十分惊人，而天音移动等虚拟运营商首发只拿出1000台左右的手机。数量的差距反映的是虚拟运营商底气的不足。以“运营商”的身份首次参与用户争夺，虚拟运营商们更多是试水的性质。这种数量差距反映到用户身上最直观的感受就是，用户选择虚拟运营商也并不能够第一时间拿到现货。

其次在套餐设计上，“0元购机”依然是各大基础运营商们重点宣传的口号。虽然面对苹果这样的高端机型，套餐的月承诺消费都在300元以上，预存话费也要在5000元以上，但基础运营商的套餐显然“让利”很大，以此套住用户。而虚拟运营商在套餐方面基本拿不出太大的“福利”。

比如苏宁互联推出iPhone 6跨界合约计划，用户从苏宁易购购买iPhone 6，可享受购物赠送特权，每月获赠500MB流量和500分钟话费。

迪信通公布iPhone 6合约计划，套餐档位为79元至199元，用户可享受迪加国内手机通话分钟数半年内“无限免费续杯”服务。

天音移动推出的优惠是这样的，购机赠300元话费，即预存300元话费，办理一张170卡，即可享受低于市场零售价300元的优惠，无其它附加条件。

蜗牛移动推出的iPhone 6预订，用户支付100元预订蜗牛移动iPhone 6合约机，100元预约金将获得总计200兔兔币，并将享受优先购买权。

简单的罗列不难看出，虚拟运营商动用自己擅长的资源为iPhone 6用户大战添加砝码，显然与三大运营商不是一个级别的，但都玩出了新花样。比如苏宁这样的电商原本只能卖卖机器“为别人做嫁衣裳”，现在则可以在购机之外送流量、送话费，这显然是虚拟运营商这块牌照带来的好处。而蜗牛这样的游戏厂商原本完全没有机会涉足硬件领域，现在也可以通过赠送各种游戏虚拟货币、礼包等方式参加其中，拓展了自己吸收用户的渠道。除此之外，面对三大运营商的许多“霸王条款”，虚拟运营商们也从不同角度出拳“打软肋”，比如此前大力宣传的“零月租”“无套餐”“余量不清零”依然是虚拟运营商的三个大招。

也许虚拟运营商的这些动作对目前的三大运营商来说只是关公面前耍大刀，但谁能断定几年之后，量变不会引发质变呢？现在回过头来，让我们赶快复习一下，看看虚拟运营商到底是如何起步的，也许在几年之后，它们会成为我们换iPhone 7时可以考虑的选择之一了。

虚拟运营商到底是什么？

谈到虚拟运营商，本来以为这个词就像“锤子”系统一样，就算不人尽皆知，但是在我们这个搬砖圈里起码应该有不小的知名度，但是在询问过几位女同事之后，发现科普的道路真是任重而道远，所以干脆科普一回，请允许我没有节操地为大家讲解一下虚拟运营商这个玩意。

往前翻翻篇，世界上第一家虚拟运营商是一家英国公司，名字挺邪恶也挺有内涵，叫“Virgin Mobile（维珍移动）”。该厂商在进军美国之后，通过对美国市场的分析发现当年美国使用手机的主力军是商务人士，这些人对于电话的要求非常高，但是对于短信完全是食之无味的态度，然而在年轻人群体中短信却是首要的需求，但是年轻人的ARPU（每用户平均收入）远低于行业认可的盈利线30美元，所以美国的基础运营商就对要不要这些用户陷入了深深的纠结之中，维珍移动正是发现了主流运营商对于低端用户的不重视，把自己的目标用户确定为15-29岁的年轻人，成立第一年，就跨越了一百万用户的大



“0元购机”依然是运营商的重磅宣传口号



京东推出的iPhone 6移动版合约机预订数量惊人

面对三大运营商的许多“霸王条款”，虚拟运营商从不同角度出拳“打软肋”，“零月租”“无套餐”“余量不清零”便是虚拟运营商的三个大招。

关。在第四年，达到了三百万用户。随后，维珍移动针对年轻人推出了音乐、MTV以及游戏各种功能，甚至还推出过类似选秀节目的票选MTV活动，牢牢地把握住了自己的用户群体，严格来说，中国移动的〝动感地带〞和中国联通的〝UP新势力〞就走了一条和维珍移动非常相似的路。

这是国外一般的虚拟运营商路子，但是在国内由于竞争异常激烈，圈地行为从未停止，国内的虚拟运营商大概可以这样做个比喻。

老王家开了个动物园，突然有一天他发现园内的草泥马繁殖得实在是太多了，于是他就在门口戳了个牌子：〝草泥马大量出租，你，也能拥有自己的动物园！〞搞十字绣的老李、养猪的老刘甚至邻村开发廊的老陈知道这个消息之后都觉得摆几只草泥马对自己的生意很有好处，于是各处都是草泥马。在他们发现大家都有草泥马之后实际对客户的吸引力没有变化，于是就出现了〝看草泥马送十字绣，看草泥马送养猪心得，看草泥马大保健打折〞这些手段。这就是国内的虚拟运营商。

使用本地运营商的网络资源，通过〝批发价〞拿到短信电话和网络服务，然后要么抓住电信服务没有被覆盖的细分市场，要么通过低价招揽用户从而完成自己打入市场的目的，虚拟运营商的本质并不神秘，仅此而已。

虚拟运营商：抢蛋糕还是抢车位？

工信部大笔一挥，分两批圈定了几十家民营企业进场，从百度、小米这种一线互联网公司，到海尔、联想这种手机制造商和渠道商，还延伸到了平安、民生这种多元化经营和通信有瓜葛的企业。这些企业如果分个类，大概是这样的。

第一大类是互联网企业，包括360、263、百度、小米、京东、阿里（万网）、蜗牛移动、巴士在线、凤凰、分享在线、世纪互联等。

第二大类主要是造手机的和卖手机的，包括海尔、联想、富士康、海信、苏宁、国美、迪信通、乐语、天音、爱施德、话机世界、连连科技、北纬通信、长江时代、华翔联信、鹏博士、中邮普泰、中兴视通等。

第三类是平时自己鼓捣鼓捣小动作跟电信沾点边的，包括用友、三五互联、朗玛科技、海航、平安、民生、星美等。

实际上，现在的国内想做维珍移动那样的虚拟运营商已经不太现实了，因为首先在资费上移动、联通和电信就没有安什么好心眼。此前有虚拟运营商喊冤：〝你们自己的套餐流量不到0.1元/MB，卖给我们的批发价是0.127元/MB，面粉卖得比面包还贵，我们的面包还怎么赚钱？〞所以如果虚拟运营商真的主打通信服务，那是万万玩不起的。



蜗牛推出的iPhone 6预订计划


购机说明

价格说明：

型号	购机价格	预存话费	总价
iPhone6-16G	¥4988	¥300	¥5288
iPhone6-64G	¥5788	¥300	¥6088
iPhone6-128G	¥6588	¥300	¥6888
iPhone6-Plus-16G	¥5788	¥300	¥6088
iPhone6-Plus-64G	¥6588	¥300	¥6888
iPhone6-Plus-128G	¥7488	¥300	¥7788

话费说明：

- 300元话费分6个月到账。
- 其中50元随号卡激活到账，不限消费时间。剩余话费每月到账50元，仅限当月消费

天音移动推出的300元优惠计划



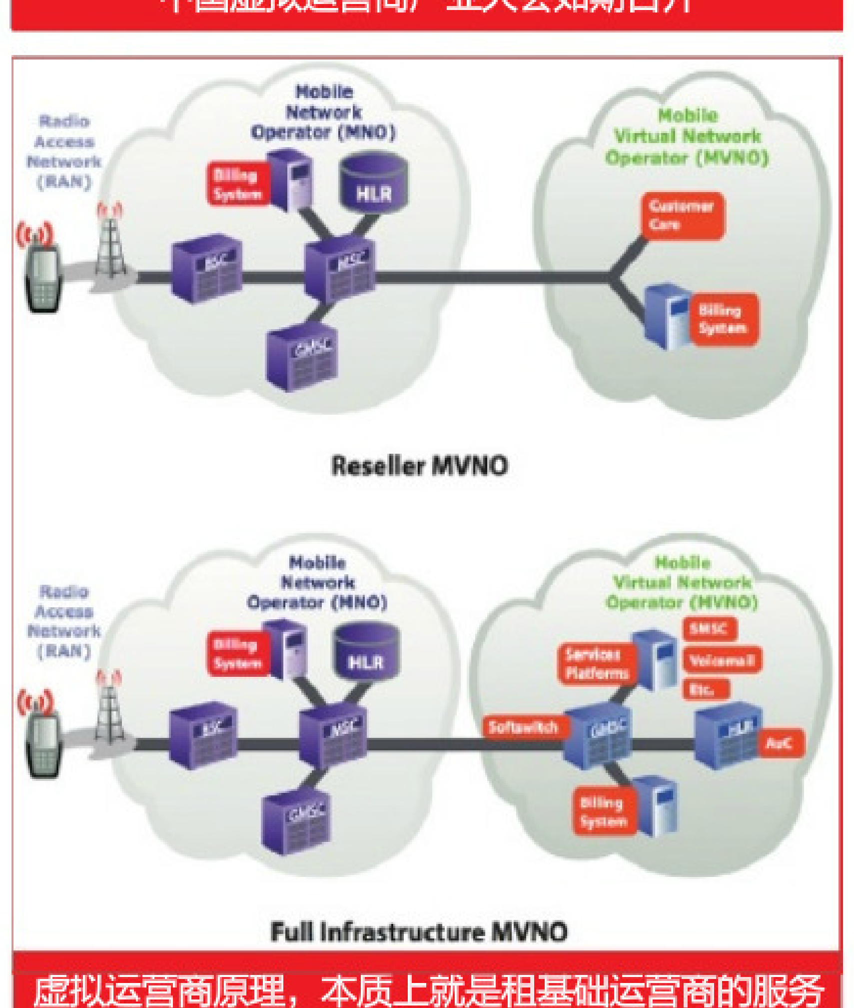
阿里在虚拟运营商服务里加入的服务肯定围绕淘宝展开



微信永远是任何一个行业忌惮的入口



中国虚拟运营商产业大会如期召开



虚拟运营商原理，本质上就是租基础运营商的服务

PRIVATE ECONOMY NEWS

首批虚拟运营商阵容曝光

苏宁、国美、迪信通、天音、阿里巴巴、乐语、爱施德、京东八家企业就移动通信转售业务，与中国联通及中国电信签署合作协议

首批虚拟运营商涵盖各类企业，遐想空间很广阔


海航拿虚拟运营商牌照用意何在？



Facebook与虚拟运营商联手，反而巩固了自己的地位

但是实际上，对于一线互联网公司来说，他们的虚拟运营商牌照在国内就和小米、360想在全国布满免费WiFi是一样的，只是抢占入口，并不着眼于通信服务盈利。老李、老刘、老陈打的算盘都是一样的，拿下入口，推广自家产品。而虚拟运营商的入口就是一种非常有效的推广手段，对于完全不愁烧不起钱的这几家公司来说，抓住用户才是根本，抓一个用户花了多大的代价，他们在乎，但并没有很在乎。

而对于手机制造商和渠道商来说，虚拟运营商业务完全是锦上添花之举。首先他们不需要和IT企业抢入口，毕竟用户下个软件和掏钱买个手机的区别还是很大的。这一批企业的运营商服务应该仅仅会止步在针对自己现成实物产品的补充，虚拟运营商对于他们来说就是用户购买的一种增值服务，这种增值服务是需要盈利的。

再看第三种公司。民生、平安这种公司可能会玩出一些花样出来，毕竟这几家公司近年来一直很注意引进新型的推广方式，自身的经营方式也比较与时俱进。但是像用友、海航这类公司，恕笔者愚钝，难道报账和坐飞机也能和通信连接起来？打酱油也稍微像样一点好不好！

如果说互联网公司争夺虚拟运营商牌照是抢蛋糕，抢下来就有得吃，至少现成的商业模式摆在那里，那么用友、海航则更像是防御性布局，抢的是车位，也许暂时还没有合适的车子，但不久的将来谁也说不准会发生什么，有一个牌照总比没有牌照的竞争对手强一些。

最大挑战：改变用户的态度与习惯

老子现在号用得挺好，为毛要用你这个服务？”

每一个切入新业务的厂商都必须首先回答这个问题。新的产品必然带来新的变化，有时候你不得不承认，“螺纹装”确实比较好。

至于虚拟运营商，换与不换还是看个人的需求，如果你本来就想换号或者想添置第二个手机号，虚拟运营商是个不错的选择。手机号在当今社会毕竟像是个人身份ID一样的存在，所以有需要可以考虑，没有需要也完全没必要赶这个“潮”。

看到这里，读者们应该都对虚拟运营商有了一个大概的认识，现在问题就出现了：仅仅是套餐资费和购机方式的调整，似乎并没有让人想换或者添置一个新号的吸引力。虚拟运营商最大的挑战——三大运营商依然雷打不动地挡在“愚公”的面前。

资费下降，套餐便利固然好，但是手机号远不同于信用卡等物品，手机号最为本质的功能是沟通，一个号码对用户的粘性并不在资费上，而是那几十上百乃至上千存了你手机号的人，如果没有非常大的优惠力度，人们很难下换号的决心。

如果说互联网公司争夺虚拟运营商牌照是抢蛋糕，抢下来就有得吃，那么用友、海航则更像是防御性布局，抢的是车位，有车没车是以后的事。


蜗牛移动自己推“游戏手机”，扬长避短



虚拟运营商统一使用170号段

不过还是有两种人很容易跨过这个鸿沟，一种是双卡/多机用户，号码的更换并不算很不方便；另一种就是初入市场，换号成本不高却对数据流量资费极为敏感的年轻人群体。

也许正是看到了对各种APP流量的巨大需求，最近美国大名鼎鼎的虚拟运营商，也就是开头提到的维珍移动，推出了一项不可谓不机智的套餐：无限制访问Facebook、Twitter和Instagram只要每个月12美元，除此之外再加上Pinterest，全部无限制访问这四家网站每月只需要22美元，再多花5美元还另带无限音乐服务。

且不论投资人对于这种形式的悲观情绪（他们认为运营商这么搞剥夺了创业公司的机会，比如一家创业公司立志干掉Facebook，但是Facebook免流量费，这事就有点困难了），单从虚拟运营商角度出发，这对用户、虚拟运营商以及网站主们不失为一种三赢局面。

首先从用户角度出发，每个月花费一定的套餐费就可以无限制任意浏览套餐内网站。而对于网站来说，运营商卖出了多少套餐，就会有多少人来孜孜不倦地贡献PV，同时也像投资人所认为的那样，由于套餐内容降低了访问门槛，半路杀出程咬金的可能性就会进一步降低。既然用户和网站都喜欢，那么对于虚拟运营商来说也就不是赔本买卖了。

国内的情况与国外有一些分别，诸如阿里、京东这些大型IT企业已经跻身虚拟运营商行列，所以我们不难想到阿里170和京东170能够无限制地浏览淘宝和京东，而奇虎360的手机号很可能打出“免流量打补丁”的王牌。但是像腾讯、网易这些内容大家却没有动身，所以它们的内容很有可能成为诸家虚拟运营商争抢的对象。

但是最终，一个虚拟运营商也许只能针对一个或者少数几个APP免流量费，这个时候APP之间的区别就凸现出来了。如果你使用京东和阿里的服务，那么用户相当于只获得了购物；如果和陌陌达成合作，那么相当于用户只买到了陌生社交；假如是网易，那么也许只是买到了新闻……但是对于触角几乎伸进了所有领域的微信来说，如果真的微信流量免费，那么互联网的寒冬也许就要来了。

归根结底，虚拟运营商虽然听起来很潮，但是和任何行业一样，需要抓住可以利用的资源，为用户带来切实的利益，这样才能够走下去。

三大运营商的纠葛

虚拟运营商之于传统运营商来讲既是合作，又是竞争。通俗来说，虚拟运营商就是一大波基础运营商为了充分利用网络资源而养起来的竞争对手。合作伙伴也好，竞争对手也罢，虚拟运营商毕竟靠基础运营商的资源开展业务，人在屋檐下哪有不低头。这是一种看似打成一片实则暗流涌动的关系。

有一点我们不能忘记——移动、联通、电信这三家基础运营商本就是掐了十几年的竞争对手，所以虚拟运营商和基础运营商之间的竞争关系要以三大基础运营商之间的关系为前提。在虚拟运营商进入之前，移动占有市场份额最大。不过在3G时代，由于移动“不幸”拿到了全球唯一的珍藏版牌照，致使移动3G业务始终举步维艰，不快的网速，不算优质的3G信号，几十上百亿资金的基站建设，最后换来的是很多2G用户压根不知道自己已经“被3G”了，庞大又空虚的用户数量和极为巨大的基网建设投入以及手机厂商不自觉的慢一拍，让老大哥中国移动在3G时代吃够了苦头。我相信对于移动来说恨不得自己吃掉所有的用户，但对于用户来说这肯定不是好事。

而联通和电信的情况则不同，此前它们已经通过3G业务与合约机政策卖出了大量的手机号，移动的疲软就是它们的利好，所以发展势头一直不错，但总体量级上依然落后于移动。国家对三

虚拟运营商虽然听起来很潮，但是和任何行业一样，需要抓住可以利用的资源，为用户带来切实的利益，这样才能够走下去。







Virgin Mobile（维珍移动）面对挑战推出新套餐，虚拟运营商任重道远

大运营商的竞争格局自然看在眼里，推出新政策都带有“协调资源”的性质。比如今年5月，工信部推出《移动通信转售业务试点方案》，鼓励和引导民间资本进一步进入电信业，充分发挥民间资本灵活、创新的优势，鼓励业务和服务创新，满足移动用户个性化、差异化的应用需求，探索基础电信业务经营者与移动通信转售企业（虚拟运营商）之间合作竞争的模式和监管政策，提升移动通信市场竞争层次和服务水平，保护用户合法权益，为正式商用奠定基础。6月，三大运营商迎来“营业税改增值税”的重大财务改革。7月，国资委对三大运营商又提出新政策“削减营销费”，对传统的合约机销售模式产生了重大的影响。在这些政策的综合影响下，三大运营商都需要作出调整，对虚拟运营商来说，则是机会。面对移动的大片江山，联通与电信有更多的意愿与虚拟运营商进行合作，尤其是抢在3G这个网络资源占有优势的时机与虚拟运营商达成更多合作对抗移动“坑爹”的3G服务。毕竟4G现在已经提上日程，4G时代的江山如何划分还不甚明了，找到机会先拉拢盟友，这是最后的机会。

对虚拟运营商来说，选边站队也是在所难免的抉择。在虚拟运营商的队伍中当然也有苏宁这样三家通吃的存在，但更多的虚拟运营商可能会优先从某一家基础运营商手下开始做起。有人看到的是3G时代的资源优势，当然也有人把目光放在4G时代，在未来蓄势待发。无论如何，虚拟运营商在短时间内还是跳不出传统运营商的“五指山”，甚至免不了要成为传统运营商竞争的“炮灰”。

虚拟运营商到底会不会冲击传统运营商？

说到冲击的问题，正如上文说到的那样，冲击多少会有，但是很小。

首先虚拟运营商毕竟寄人篱下，自己开展业务的基本前提都是租来的，命门被完全抓住，想反咬一口是不太可能的事。况且无论虚拟运营商做得多么的成功，多么知名，三巨头也会一直默默受益，所以从这一角度来看，虚拟运营商冲击基础运营商的可能性微乎其微。那么为什么说还是有冲击呢？

从多年的经验来看传统企业在宣传推广和品牌塑造上难以企及互联网行业，虚拟运营商虽然不会在业务上冲击基础运营商，但是在品牌等方面很有可能给基础运营三巨头启发。相反的，基础运营商更有可能通过“资源”拥有对互联网企业更多的话语权。

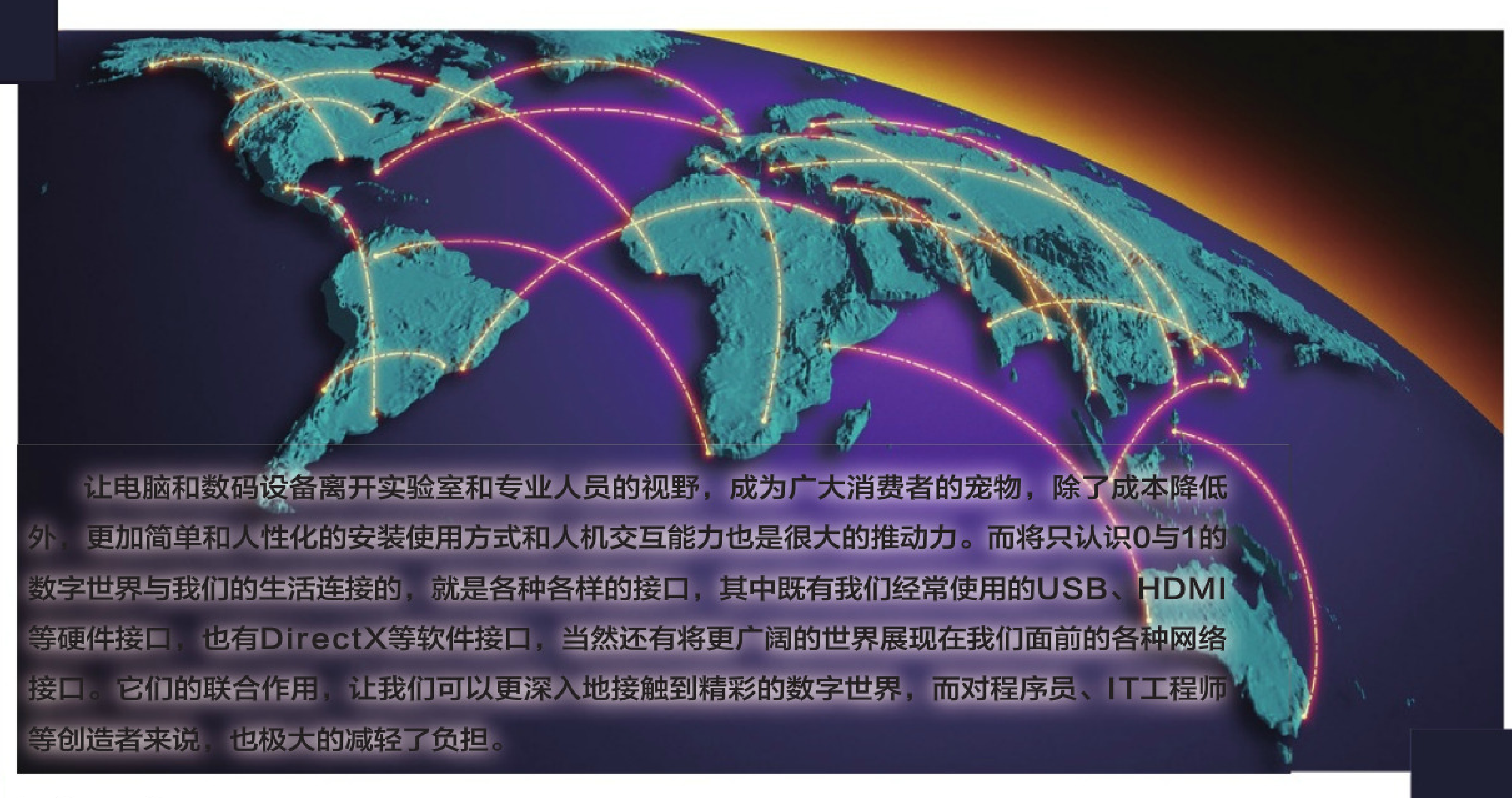
想当年微信的出生，使用数据流量将基础运营商的增值服务（短信、彩信等）大量抢走并免费提供给用户，随着微信装机量的上升，运营商彻底从服务提供商降级成为了“流量搬运员”。现在，我们看到腾讯这个不放过每一块田地的厂商并没有加入虚拟运营商的混战，想必有“曾经我抢了你的瓜，现在我来租你的瓜，你肯定不行我方便”的防掣肘想法。腾讯在这方面也向来使用后发策略。对于已经拥有大量用户的腾讯来说，它不用再去抢用户，而是看准市场切入机会，在“合适”的时机把服务加入到自己的产品之中即可，那时，虚拟运营商哪怕嘴上不愿意，身体也得乖乖就范，接入腾讯的业务。这是一个挟用户以令天下的时代，谁拥有用户，谁就拥有话语权。现在虚拟运营商们之所以虚，其实虚就虚在它们还没有积累起属于自己的足量用户。

最后文艺一把，虚拟容易，运营不易，且行且珍惜。P

特别策划

连接世界
深入了解接口

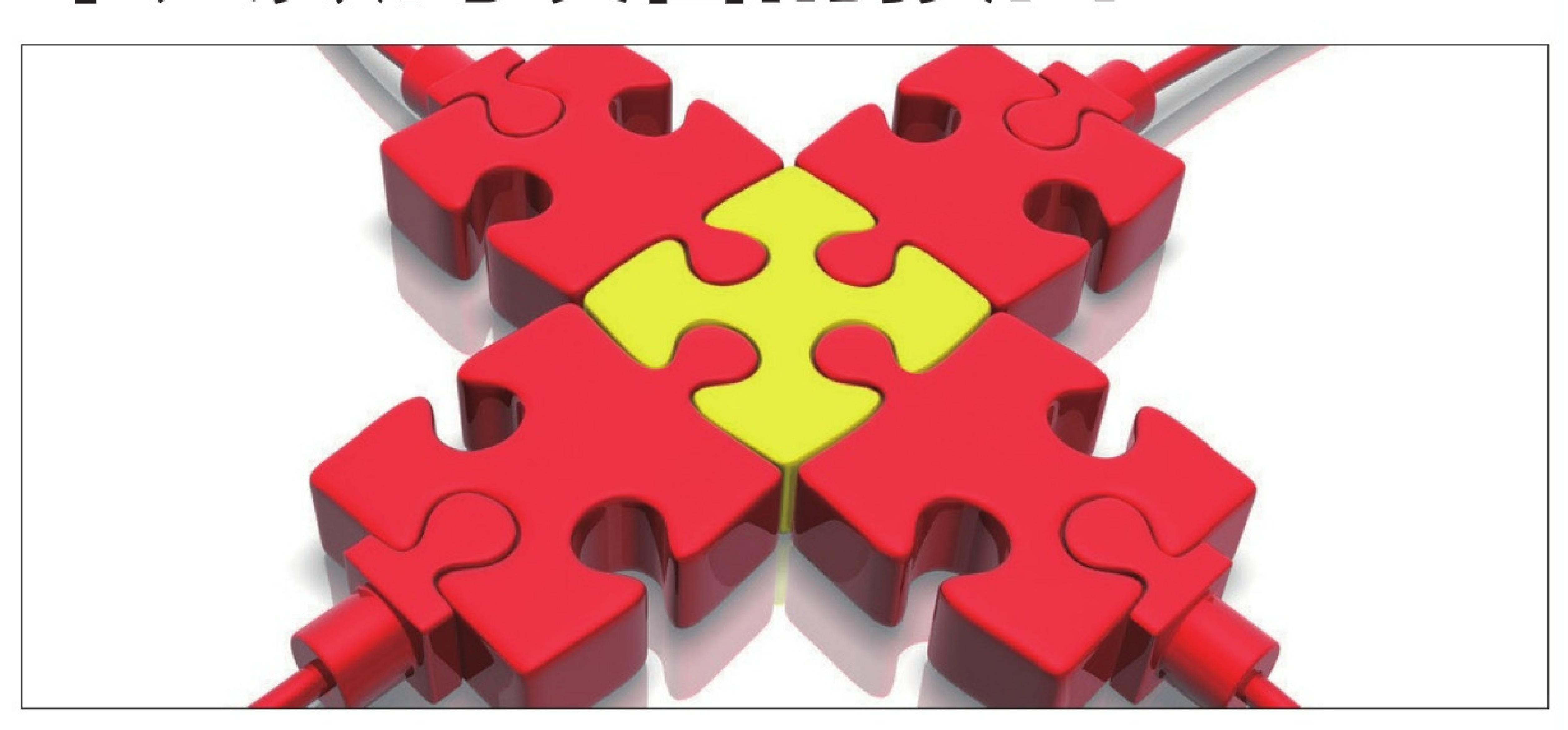
■策划 本刊编辑部



让电脑和数码设备离开实验室和专业人员的视野，成为广大消费者的宠物，除了成本降低外，更加简单和人性化的安装使用方式和人机交互能力也是很大的推动力。而将只认识0与1的数字世界与我们的生活连接的，就是各种各样的接口，其中既有我们经常使用的USB、HDMI等硬件接口，也有DirectX等软件接口，当然还有将更广阔的世界展现在我们面前的各种网络接口。它们的联合作用，让我们可以更深入地接触到精彩的数字世界，而对程序员、IT工程师等创造者来说，也极大的减轻了负担。

导 读

统一与分化
个人数码设备的接口



从模拟到数字、从低速到高速、从“大个头”到袖珍、从有线到无线、从分化到统一……个人IT、数码设备的接口的每一次变迁，都代表了一次技术上的进步。

■四川 土八哥
河北 樱桃大丸子

渐行渐远的老式接口们

“打印”时代——并口

并口就是“并行接口”的简称，指采用并行传输方式来传输数据的接口标准，通过同时传输多个数据流来实现速度提升。电脑用于外接设备的并口特指IEEE1284接口，它起始于20世纪60年代中期由Centronics公司为点阵行式打印机设计的接口标准，所以并口也通常被称为“打印接口”。在1991年，该接口被Lexmark、IBM、Texas等公司改进，使它可实现更高速的双向通信，数据传输率从10KB/s提高到2MB/s（16Mbit/s），以便能更好的连接磁盘机、磁带机、光盘机、网络设备等计算机外设。

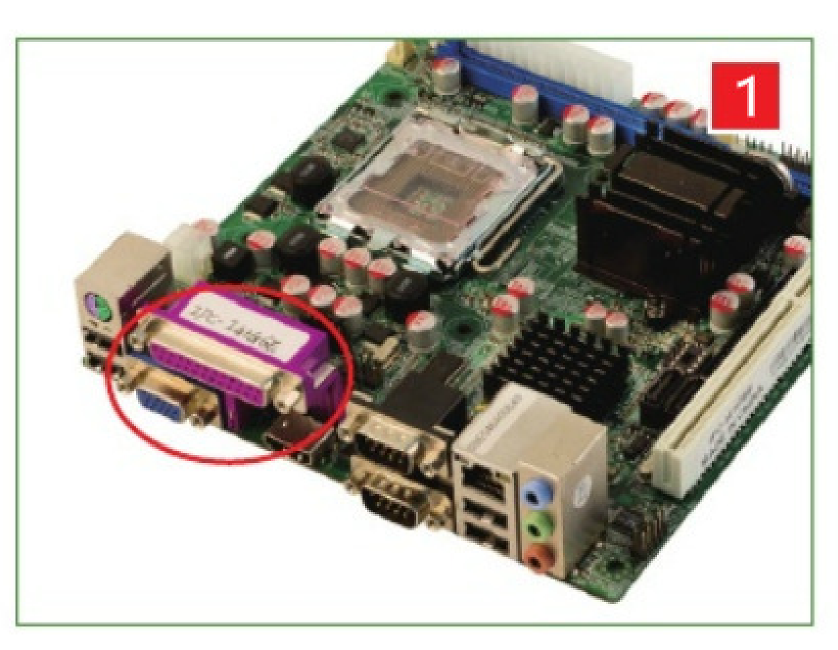
在IEEE1284标准中定义了SPP（标准并行接口）、EPP（增强并行接口）、ECP（扩展功能并行接口）三种并行接口模式，实际应用中，通常PC主机或笔记本电脑上使用的是25针D型接口（**图1**），打印机或绘图仪上使用的是36针弹簧式接口（Centronics接口），两种接口可用专用的线缆进行连接。而随着以USB、IEEE1394为代表的接口技术的普及，新一代打印机对传输率要求的不断提升，除了还能在老机器和一些商用机型上看见这个接口外，“并口”开始逐步淡出市场。考虑到并口设备还在市场上有一定的保有量，所以一些厂商通过生产USB、PCI、PCI-E转并口的转接卡来实现对这类设备的兼容。

宏碁SQX4610 340N台式电脑（**图2**）

参考价：2899元

这台电脑的配置为G2030处理器、4GB内存、1TB硬盘、DVD光驱、Win7系统、19.5英寸显示屏。最大特色便在于保留了并口和串口位，以满足商用用户需求。

优越者（UNITEK）Y-120 USB转并口数据打印线（**图3**）



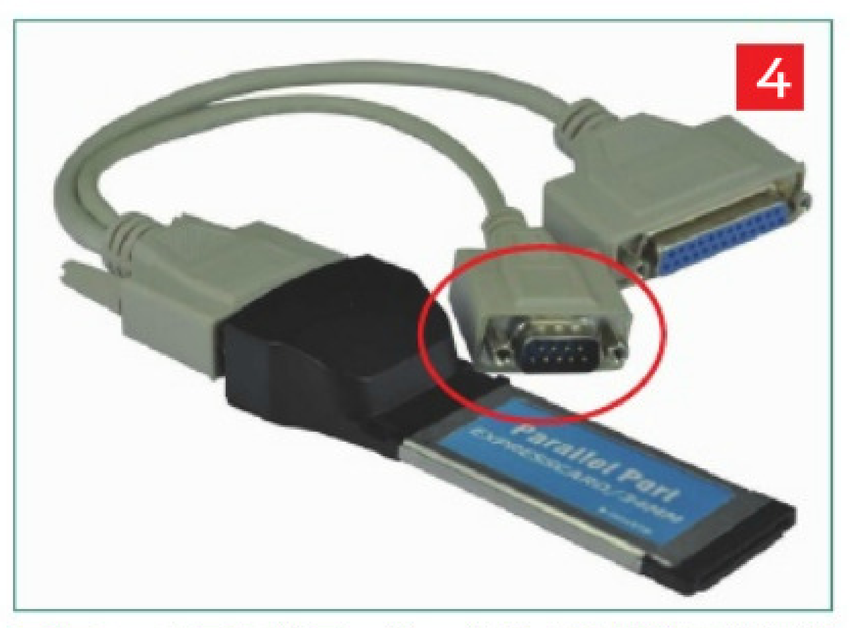
■图1：巨大的并口在主板背面接口中非常显眼



■图2：拥有并口成了现在某些特需机型的卖点



■图3：可用USB连接传统并口打印机



■图4：串口和并口一样，曾是电脑最常用的外部数据接口，但体型（红圈）明显小于并口





■图5：从转接线应用说明可以看出，COM口的应用范围比并口更大

■图6：典型的IDE硬盘接口

参考价：49.9元

USB转并口数据打印线是针对市场还有一定保有量的并口打印机的高速转换连接线，支持热插拔，速度更快，可让新型台式机和笔记本电脑实现对老款打印机的完美支持。

曾经风华——串口

串口即串行通讯端口，也就是常说的COM（Component Object Model）口。虽然在那个时代，由于频率较低，数据流的传输率较慢，最大速率只有115kbps~230kbps，但相对于并口，串口的线路更加简单，PC上的COM口通常是9针端口，比并口小得多（**图4**），甚至只要一对电话线就可以实现双向通信，所以也适用于局域网条件下的远距离通信。不支持热插拔的串口早期主要被用来连接外置调制解调器、绘图仪或串行打印机。

在1990年左右，COM口是鼠标、游戏手柄等设备常用的接口。早期主板大多配有两个COM口，其中一个在主板后部接口处，位于并口下方，是一个标准的梯形九孔输出端，系统默认为COM1口，另一个COM口则需要从主板上插针用专用COM口适配卡引出，然后固定在机箱后部或前置固定位上使用，系统一般将其默认为COM2口。其命运和并口一样，除了在工控领域，在新型的家用主板或PC中已渐渐难觅踪影。

uBay HL-340芯片USB转9针串口线（图5）

参考价：19元

它内置转换芯片，采用铝箔双层屏蔽线，支持USB 2.0接口，支持Win98以上的32及64位操作系统，安装简便，无需外接电源及驱动器，可满足老款游戏手柄、MODEM、扫描仪等设备的连接需求。

雄霸二十载——IDE接口

硬盘接口是硬盘与主板间传输数据的连接部件，是硬盘连接主机的桥梁。在硬盘接口的发展历程中，对个人用户来说影响最大的产品就是称霸硬盘市场近20年的IDE。IDE的英文全称为“Integrated Drive Electronics”，即“电子集成驱动器”，它的本意是指把“硬盘控制器”与“盘体”集成在一起的硬盘驱动器。这种把盘体与控制器集成在一起的做法减少了硬盘接口的电缆数目与长度，数据传输的可靠性也得到增强，硬盘制造变得更容易（**图6**），硬盘生产厂商不需要再担心自己的硬盘是否与其他厂商生产的控制器兼容。而对用户而言，硬盘安装也更方便。

IDE接口也叫ATA（Advanced Technology Attachment）接口或PATA（既并行ATA/并口ATA）接口，与SATA（串行ATA）相区分，ATA是最早的IDE标准的正式名称，IDE则是指连接在硬盘和主板间的硬盘接口本身，而ATA接口标准则是IDE硬盘的特定接口标准。ATA-1标准一共规定了3种PIO和4种DMA模式，ATA-2（EIDE，Enhanced IDE）把理论传输率提高到了16.7MB/s，同时它引进了LBA地址转换方式，突破了老BIOS固有504MB的限制。

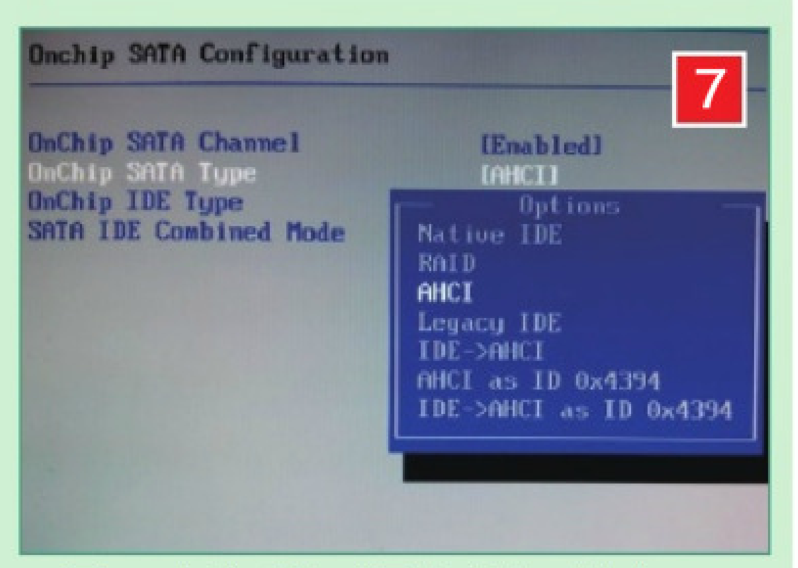
后期的IDE接口标准则有ATA4（Ultra DMA/33）、5（Ultra DMA/66）、6（Ultra DMA/100）、7（Ultra DMA/133），它们在速率上不断提高，其中ATA4标准又称Ultra DMA/33，它具备33MB/s的理论传输速度。而ATA5、6、7标准则分别具备66MB/s、100MB/s、133MB/s的理论传输速度。

IDE接口在2007年前都是个人数码设备的主流接口，被广泛用于硬盘、光驱等领域。但2005年以后，随着个人数码设备对性能和小型化需求的增强，IDE并行接口的电缆属性、连接器和信号协议都显现出了较大的技术瓶颈，要在并行技术基础上有所突破已相当难，所以业界的主流厂商都一致停止了对IDE接口的继续研发而转战SATA接口。从Intel915/945芯片组开始，主板只提供1个IDE接口，而965芯片组所采用的ICH8南桥已完全取消IDE接口，全面转向SATA接口。

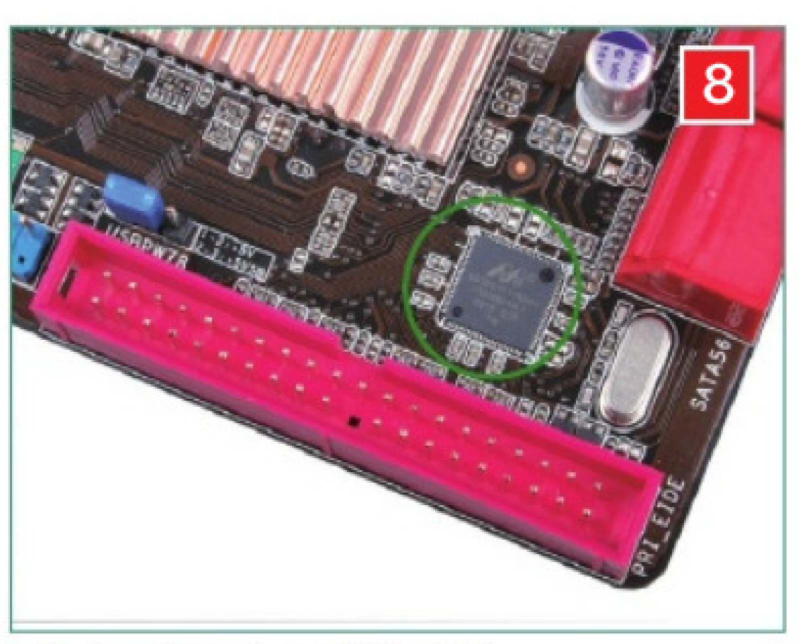
考虑到对市场上拥有量最大的IDE设备的兼容性，2012年以前的主板大多仍配有至少一个通过第三方控制芯片提供的IDE接口（**图8**），而随着SATA的主流化，目前新上市的主板上已越来越难再见到这种接口。

克隆系统蓝屏之谜

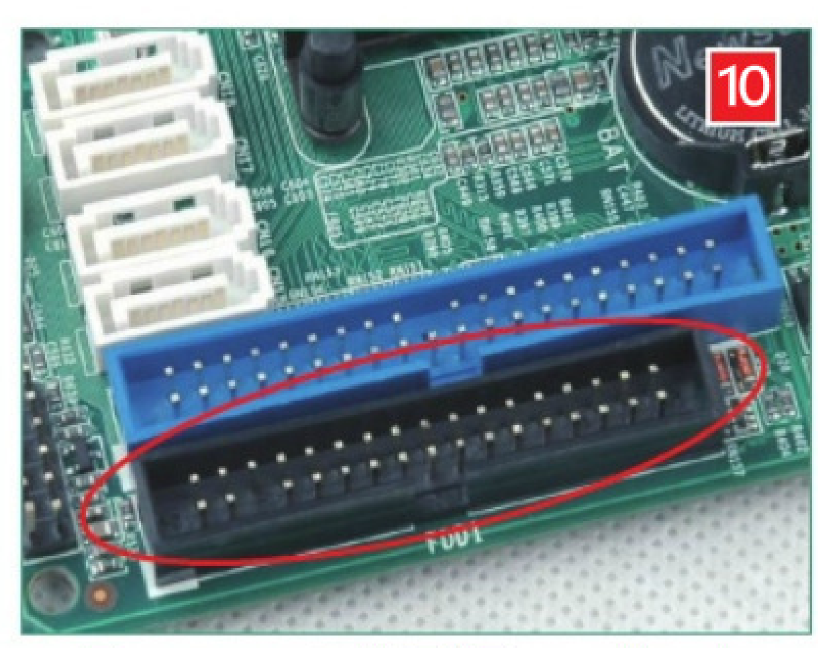
很多用户都喜欢通过GHOST系统盘来安装系统，但在使用克隆盘对SATA硬盘及固态硬盘克隆系统时常会出现找不到硬盘或重启动系统时蓝屏的问题，这就是IDE和AHCI的兼容性问题。大家知道，AHCI是Intel主导的一款增强硬盘性能的接口模式（**图7**），它允许存储驱动程序启用高级SATA功能，如本机命令队列和热插拔，但绝大多数GHOST系统只能在IDE模式安装才可以正常识别出硬盘，这就让克隆系统易出现蓝屏问题。所以大家在给SATA及固态硬盘安装系统时最好使用原版系统进行安装，以免屡屡碰壁。



■图8：克隆系统时要注意接口模式


■图8：第三方IDE控制芯片


■图9：SCSI硬盘


■图10：FDD，即软驱常置于IDE接口旁

昔日“土豪”——SCSI接口

SCSI是Small Computer System Interface（小型计算机系统接口）的简称，它最早研制于1979，原是为小型机研制出的一种接口技术，但随着电脑技术的发展，它被完全移植到了台式电脑或服务器/工作站上，硬盘则是它的主要应用（**图9**）。与IDE接口相比，SCSI接口带宽更宽，传输速度更快，Ultra320 SCSI的传输速度可达320MB/s，是普通IDE产品的三倍。尽管远比并行硬盘强大，但随着SATA标准的不断提升和完善，在专业领域，SCSI接口也面临着和IDE接口类似的命运，正在逐渐被基于串行技术的SAS（Serial Attached SCSI，串行连接SCSI）所替代。

软驱接口

软驱（FDD，Floppy disk）接口在老主板上一般位于IDE接口旁边（**图10**），用来连接软驱，在2005年前的主板上常见。软驱曾经是最重要的数据交换手段，其后还出现过ZIP驱动器、MO（磁光盘）等类似概念的产品，不过最终都让位于更安全、兼容性更好、成本更低的U盘。

显卡引盛衰——AGP接口

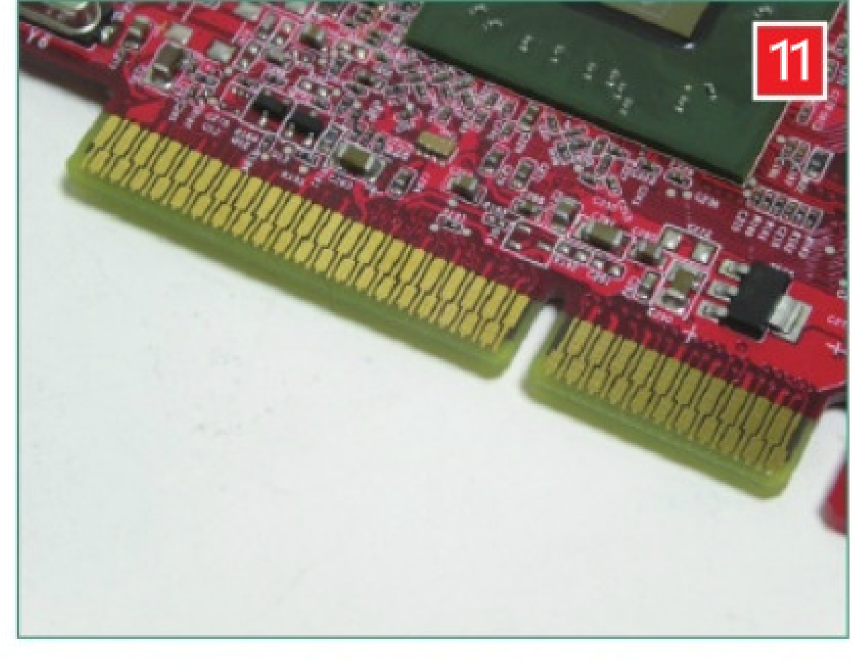
AGP，全称Accelerated Graphic Ports（加速图形接口），是PC图形系统专用接口的一种（**图11**），这项技术产生的时候，正是3D图形加速技术开始流行并迅速普及的时候，为了使系统和图形加速卡之间的数据传输获得比PCI总线更高的带宽，AGP应运而生。AGP直接与主板的北桥芯片相连，可更好的避免系统瓶颈，增加3D图形数据传输速度，这是PCI无法与其比拟的。AGP接口的发展经历了AGP 1.0（AGP 1x、AGP 2x）、AGP 2.0（AGP Pro、AGP 4x）、AGP 3.0（AGP 8x）等阶段——2000年8月，Intel推出AGP 3.0规范，工作电压降到0.8V，并增加了8x模式，这样它的数据传输带宽达到了2133MB/s，能更好地满足当时显示设备的带宽需求。在AGP时代，诞生了NVIDIA GeForce系列和ATI Radeon系列为代表的卓越产品，这些产品的光芒延续至今。而随着数据带宽更宽，而且通用性更强的PCI-E接口的普及，虽然一些厂商也曾通过一些转接卡来延续对AGP的支持（**图12**），但由于一直专注于对显卡的支持，没有任何其他流行的板卡产品能继续“挽留”这一接口，随着AGP显卡产品的消失，这一接口也成为了历史。如今，除了一些2005年前的老机器还需要二手AGP显卡来“怀旧”之外，新品市场上AGP产品已绝迹。

与世无争——PCI接口

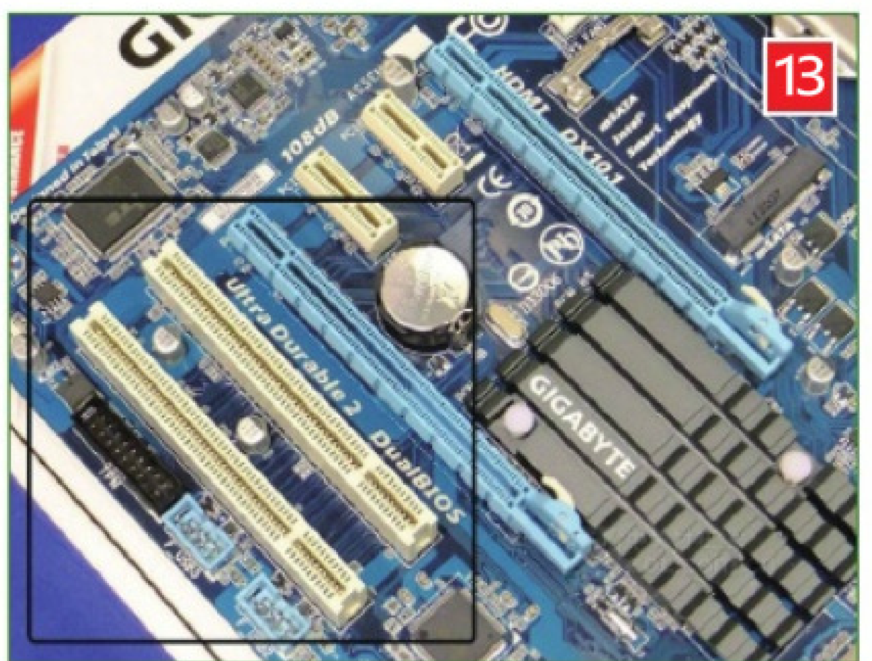
相比早已尘封的ISA接口，悄然逝去的AGP接口，号称“万用”扩展插槽的PCI（peripheral component interconnect）接口可谓是“长寿”的代表者。PCI是Intel公司在1991年推出的用于定义局部总线的标准，它定义了32位数据总线，且可扩展为64位，支持即插即用（Plug and Play）、中断共享，它的工作频率为33MHz/66MHz，最大传输速率可达133MB/s，服务器工作站上的改良的PCI-X接口，最高更可以得到超过1GB/s的理论数据传输率。

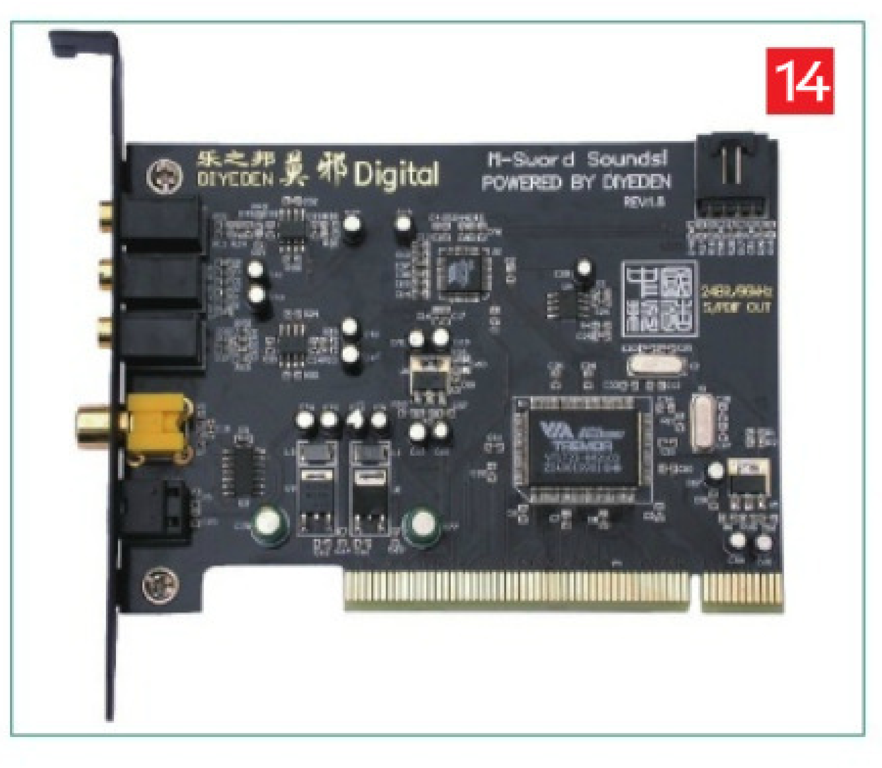
从性能上来看，PCI接口不如AGP，更不如PCI-E，但它胜在“与世无争”，让新型接口没有必须要替代它的“急迫”目的（**图13**）。133MB/s的带宽对普通声卡、网卡、视频卡等绝大多数输入/输出设备来说游刃有余，可插接包含显卡、声卡、网卡、内置Modem、USB 2.0卡、IEEE1394卡、IDE接口卡、RAID卡、电视卡、视频采集卡等在内的种类繁多的各种扩展卡。在它的兴盛时期（2005年前），当时的ATX结构的主板一般会标配4～6个PCI插槽，就算在PCI-E如日




■图11：显卡AGP接口


■图12：PCI-E与AGP共存的主板，其中AGP是通过第三方控制芯片来实现的


■图13：PCI目前仍然是主板上的重要插槽之一







■图14：乐之邦莫邪是典型的PCI独立声卡

■图15：PCI的速率可以支持多个SATA连接

■图16：比较典型的S端子

中天的今日，很多主流主板上仍会保留1～2个PCI插槽，以确保对数量众多的PCI接口设备的兼容性，不过PCI-E x1和x4接口及相应设备正在快速取代它的地位。

乐之邦（MUSILAND）莫邪Digital声卡（图14）

参考价：129元

莫邪Digital PCI声卡面向多媒体、游戏以及家庭娱乐领域，由于采用了威盛ENVY24系列专业音效芯片，使得莫邪Digital声卡拥有较高水准的音质和丰富的功能特性。

魔羯MC1656 PCI转SATA阵列卡（图15）

参考价：99元

针对市场上SATA接口少，无阵列功能的主板，这款PCI 4口SATA扩展卡能充分利用主板闲置的PCI插槽，完美转接出4个SATA接口，并支持RAID 0、RAID 1、RAID 5、RAID 0+1阵列模式。

TP-LINK TL-WN851N 300M无线PCI网卡

参考价：155元

TL-WN851N使用11N无线技术，无线传输速率最高达300Mbps。采用2×2 MIMO架构，外置两根全向天线，能大幅加强其无线接收能力，并增强无线信号的稳定性。

低端之选——S-Video

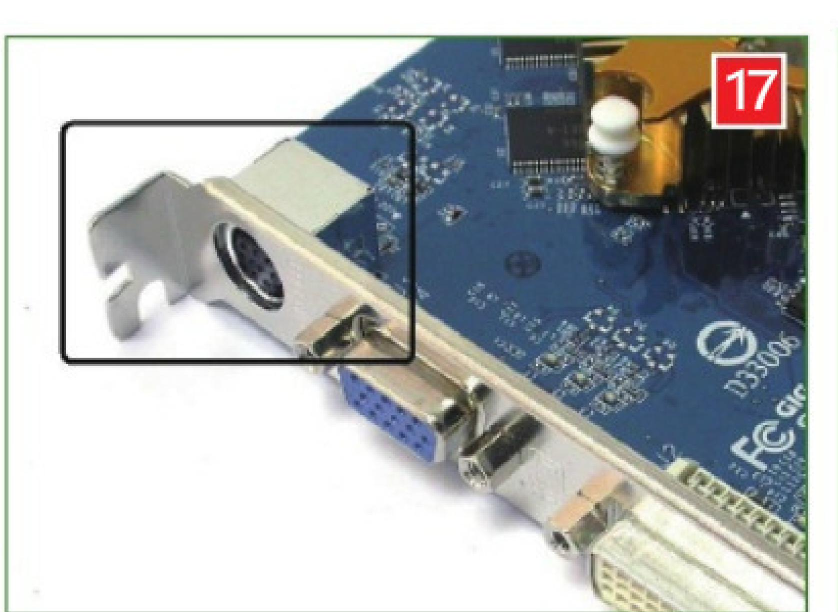
S-Video（S接口、S端子）的英文全称为Separate Video或Super Video。S-Video连接规格是由日本厂商开发的一种规格，S中的“Separate”代表分离，它将亮度和色度分离传输，避免了AV接口混合视频信号传输时亮度和色度的相互干扰，极大提高了图像的清晰度。S-Video虽不是传输性能最好的接口，但实用性却不低，所以是家用视频数码播放设备上应用最普遍的视频接口之一。S-Video接口种类繁多，4芯、5芯（图16）、6芯、7芯、8芯、9芯等不同的产品都有，在使用时要注意自家设备间的芯数是否匹配，否则只能使用转接线，其中5芯接口最常见，由两路视频亮度信号、两路视频色度信号和一路公共屏蔽地线共五条芯线组成。虽然目前还能看到一些有S-Video接口的显卡（图17），但它们大多是2010年前出产的，由于兼容性差，输出分辨率最高仅能达到1024×768，不适于高清视频的传输，这一接口在目前的主流显卡上已基本消失。

苟延残喘——火线接口

IEEE1394接口是苹果公司开发的串行标准（图18），俗称火线接口（Firewire）。同USB一样，IEEE1394也支持外设热插拔，可为外设提供电源，省去了外设自带的电源，能连接多个不同设备，支持同步数据传输。IEEE1394在一个端口上最多可“级联”63个设备，IEEE1394a标准的连接电缆中共有六条芯线，其中两条线为电源线，另四条线用来传输信号，数据传输率可达400Mbps。2002年推出的IEEE1394b（FireWire 800）标准理论速率可达800Mbps，兼容于1394a，但是接头的形状从1394a的6Pin变成9Pin（pin=针脚、脚位、芯线、接头）。除了苹果自家产品外，IEEE1394在日系数码产品中使用较广，也曾经是数码视频设备的首选数据连线，但随着HDMI、MHL、Thunderbolt等新型接口的崛起、苹果对USB和Thunderbolt的兼容，以及日系数码厂商在消费电子市场上的全面疲软，火线接口的前途堪忧。

时代弃儿——苹果Dock

苹果的Dock接口应该是数码时代进步的标志之一，其高达30Pin的阵脚反映了早期数码设备接口的设计思路，而从内容同步到视频输出（图19）、火线连接的大量功能，其实更类似笔记本电脑的扩展坞接口（图20）。



■图17：显卡上的S-Video接口，注意其针脚与图16不同



■图18：已经比较少见的IEEE1394接口



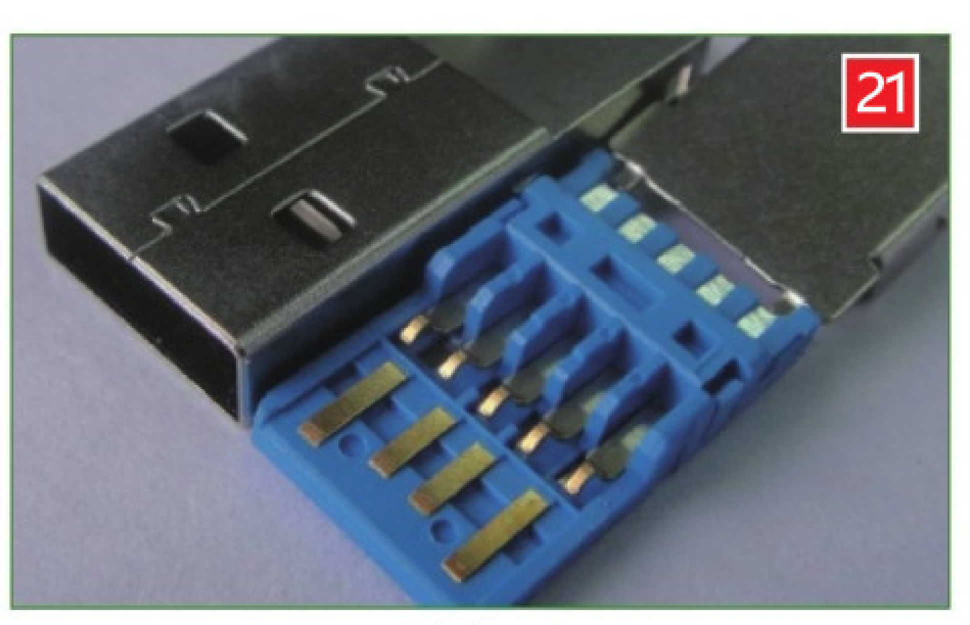
■图19：苹果Dock支持视频输出



■图20：可直连Dock接口的音箱“底座”

虽然大大扩展了其应用，但也从一个角度说明了这一接口的时代局限性。

随着苹果数码设备越来越轻薄，体型巨大的Dock显然已经不适应时代，其难以区分的正反面更是让日渐崇尚“傻瓜化”的用户感到不适，非常强调用户体验的苹果公司当然也意识到了这个问题。2012年9月的发布会上，其继任者Lightning接口终于露面，并成为了苹果数码设备的新标志。





■图21：USB 3.0采用9针脚设计，一般为蓝色

■图22：黑色USB 3.0接口会有SS标识，关机充电接口则带有闪电标识

繁衍昌盛的主流接口家族

如日中天——USB家族

USB（Universal Serial Bus）接口是大家熟悉的一种接口，它最大的特点便在于支持即插即用和热插拔功能。理论上USB接口可链接多达127个外设，连接鼠标、键盘、打印机、扫描仪、摄像头、闪存盘、MP3/MP4、手机、数码相机、移动硬盘、平板电脑、外置光软驱、USB网卡及Modem等几乎所有类型的外部设备。USB已从USB 1.0/1.1发展到USB 2.0、USB 3.0时代。USB 1.0/1.1低速设备的带宽为1.5Mbps，对于全速设备传输带宽可达12Mbps（即1.5MB/s）；USB 2.0接口的传输带宽可达480Mbps（即60MB/s）；USB 3.0的传输带宽可达5Gbps（即640MB/s），性能提升巨大。

主流PC主板上的后部接口位置常标配有2至6个USB接口，还可通过主板上预留的2至4个USB插针链接到机箱前面作为前置USB接口以方便使用。主流笔记本电脑上一般配备有2至4个USB接口。USB接口可通过专用的USB联机线实现双机互连或共享上网，亦可通过USB Hub扩展出更多的接口。

从外形上来看，USB接口有“A型、B型、Mini-A型、Mini-B型”等类型的规格，可满足不同的使用场合需求。从接口内部来看，USB 1.0/2.0采用4pin设计，中间两个针脚是用来传送数据的串行通道，左右两根一根为电源（电源正极）一根为地线（电源负极）。而USB 3.0则采用9针脚设计（**图21**），为了向下兼容前代USB，其中四个针脚和USB 2.0的形状、针脚定义完全相同。另外5个针脚则是USB 3.0的专用传输加速通道，俗称“Super Speed（超速）”通道。所以，USB 3.0和USB 2.0设备间能实现互相兼容。

相比USB 2.0的0.5A电流供电能力，USB 3.0接口的供电电流可达1A，所以USB 3.0接口能更好的驱动大功率设备。如何区别USB 3.0和USB 2.0呢？一般情况下，USB 2.0接口内部为黑色，USB 3.0接口内部颜色为蓝色。当然，也有都为黑色的产品，但这类产品一般会在USB标示后加上“SS”的字样，表示“SuperSpeed USB”，也就是USB 3.0。USB接口不仅可以实现开机充电，还可实现关机充电，一些主流笔记本电脑纷纷以此功能为卖点，对于移动数码设备较多的用户，这个功能颇实用。识别笔记本电脑是否具备该功能很简单，多数厂商会在USB接口标识旁边多加一个闪电标识（**图22**），表示该接口支持关机充电，当然，也有些厂商会通过醒目的颜色来标明某个USB接口具备关机充电功能，如黄色或红色。

在众多的USB接口规范中，除了无线USB（Wireless USB），最值得关注的就是Micro USB。众所周知，Micro USB作为Mini USB的新一代规格，由USB标准化组织USB-IF于2007年制定完成。Micro USB支持OTG，和Mini USB一样也是5pin的。在2009年世界移动通信大会上，Micro USB被确定为国际手机充电器统一标准（**图23**）。从此之后，市场上的手机和平板的USB接口就告别混战时代，进入Micro USB的一统时代。并且，随着2014年欧洲议会投票通过一项立法草案，将在2017年全面强制欧盟所售手机、平板充电器接口标准为Micro USB，这让“逍遥法外”的苹果也面临被Micro USB一统的命运。

完美版USB——Lightning接口

苹果从iPhone 5和iPad 4开始引入的Lightning（闪电）接口已经全面替代使用了多年的30针Dock接口，它无视正反面、小巧易用，功能全面的特性，让苹果产品非常重视的“应用体验”有了明显提升。

Lightning接口尽管体积只有Dock的20%，仅有两面共16个触点（**图24**），而且由于不分正反面的设置，其实起作用的只有8个触点（如将外侧金属算作接地点，则为9pin接口），但其能力与30Pin的Dock基本相同，只是取消了对火线连接的支持。对大多数用户来说，Lightning接口起到的作用与其他数码设备上的USB接口类似，如充电、数据同步等，实际上它还能支持音频输出、高清视频输出、回放控制等功能，可通过转接线连接转换为HDMI进行音视频外放。当然Lightning接口也和Dock接口一样通过内置芯片限制了兼容产品，只有MFi认证的产品才能正常使用。

Lightning接口的使用方便性和功能已经超过了数码设备中常见的Micro USB接口，是目前数码设备上最出色的连接设计，如果

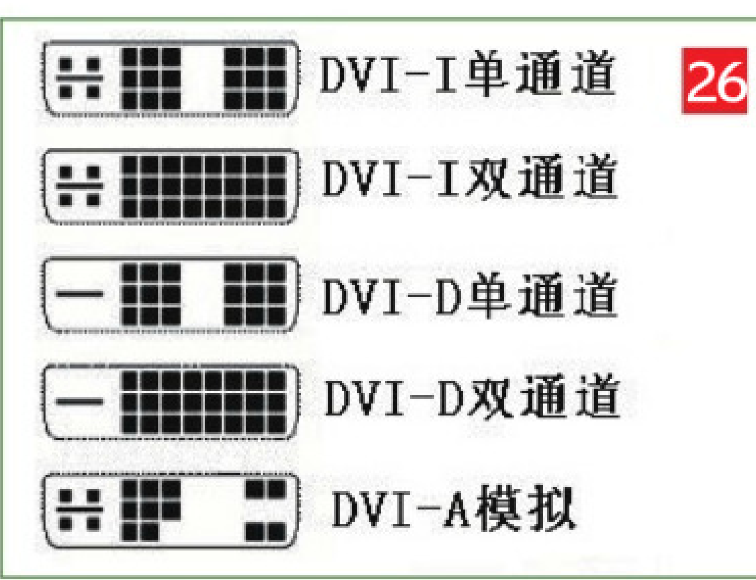


■图23：Micro USB已经统一了除苹果外所有的移动数码设备



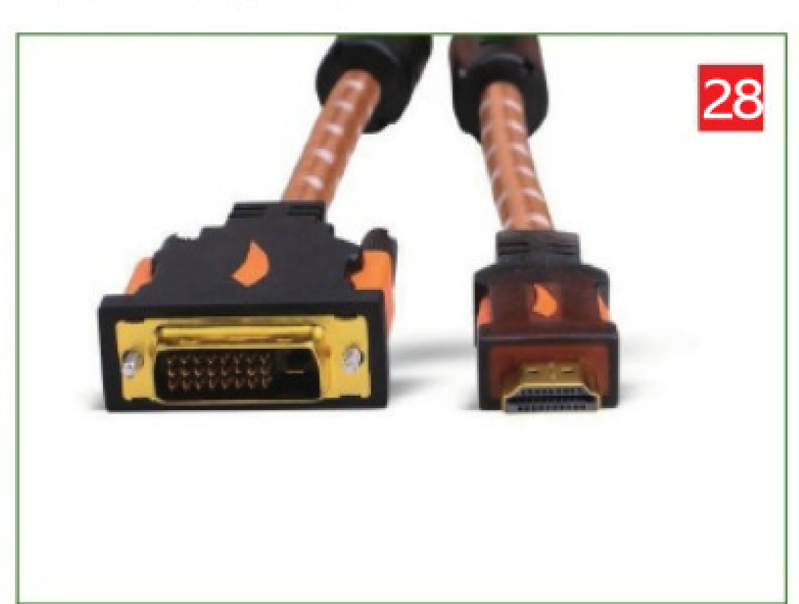
■图24：从转接器可以看出两代苹果接口的差别


■图25：兼容模拟信号的DVI-I接口



■图26：多种DVI接口类型


■图27：双DVI接口曾是中高端显卡的标配


■图28：DVI可与HDMI转接提供高清信号

因为欧盟的强制令而放弃，确实相当可惜。

数字先锋——DVI接口

DVI全称为Digital Visual Interface（数字显示接口），是1998年9月在Intel开发者论坛上成立的数字显示工作小组（DDWG）制定的数字显示接口标准，主要用于具有数字显示输出功能的播放器和显示设备间连接/显示数字信号。相比VGA接口，DVI数字接口可保证全部内容采用数字格式传输，减少了数字→模拟→数字繁琐的转换过程，可更好的保证播放设备到显示设备的传输过程中数据的完整性，还原清晰的图像。DVI接口可以支持HDCP协议，为带版权的高清视频打下了基础。

目前的DVI接口主要有两种，一为DVI-D（后面的D=Digital，意即纯数字）接口，只能接收数字信号，接口上只有3排8列共24个针脚，其中右上角的一个针脚为空，它不兼容模拟信号，俗称“24+1”。一为DVI-I（后面的I=Inteface，通用接口）接口，可同时兼容模拟（可通过一个DVI-I转VGA转接头实现模拟信号的输出）和数字信号，俗称“24+5”（**图25**）。

考虑到兼容性问题，显卡一般会采用DVI-I接口，这样可以通过转换接头连接到模拟信号的VGA接口显示设备。而带有DVI接口的显示器一般使用DVI-D接口，因为这样的显示器一般也带有VGA接口，因此不需要带有模拟信号的DVI-I接口。我们还能看到一些比较特殊的DVI接口（**图26**），有时需要进行分辨使用。

随着HDMI和DisplayPort接口的兴起，DVI接口正在被边缘化，虽然在多数中高端显卡上仍标配了DVI接口，但在液晶显示器、智能电视、笔记本电脑上，DVI接口正逐步被更小巧的HDMI接口所取代，不过由于DVI曾是中高端显卡和高清显示器的标配，而这类产品显然还有一定的生命期，尽管已显落伍，但在相当长的时间内还不会被淘汰。

技嘉GV-N660OC-2GD显卡（图27）

参考价：1099元

这款显卡采用公版设计，4+1相供电，使用双100mm大风扇散热器散热效果出色。采用了DVI-I、DVI-D双输出接口设计，并兼具HDMI和DisplayPort接口，可良好的满足各种显示设备的视频输入链接需求。

黄刀（yellowknife） JD079 HDMI转DVI（24+1）数字高清线（图28）

参考价：19元

它采用镀金接头、无氧铜导体，具备双磁环。可实现DVI转HDMI、HDMI转DVI双向转换，长度1.5米，完美支持1080p，可良好解决DVI和HDMI设备间的信号转换链接问题。

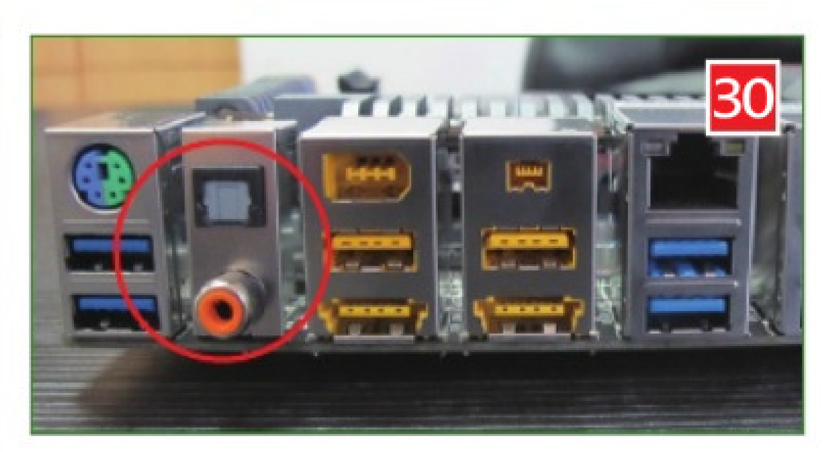
不灭的传说——VGA接口

VGA（Video Graphics Array）接口就是电脑上标配的D-sub显示接口，D形三排15针排列，每排五针。主要用于模拟信号传输，分辨率和信号的兼容性不错，理论上模拟/数字的转换过程会使显示效果有细微下降，但实际传输效果还是不错的，可支持全高清视频输出。在PC和家电领域的使用很普遍，堪称视频接口的“无冕之王”，尽管新的视频传输接口不断涌现，但其生命力依然相当强盛，中端显卡与显示设备大都仍然配置VGA接口（**图29**）。

专注带来生命力——S/PDIF接口

在市面上的很多高端主板中，我们都能看到用黑色“塞子”或橡胶小盖子仔细保护的接口，（**图30**）它就是S/PDIF光纤接口，目前广泛的存在于所有中高端独立声卡，以及中高端音箱、功放、机顶盒、电视等音视频设备上。S/PDIF的全称为索







■图29：带有VGA接口的最新一代显卡

■图30：两种S/PDIF接口

■图31：S/PDIF接口很超前的使用了光纤连接方式


■图32：创新Sound BLASTER AUDIGY 5独立声卡

尼和飞利浦数字接口（Sony/Philips Digital Interconnect Format），顾名思义，这是由Sony与Philips公司联合制定的一种接口，一直被用于高品质数字音频输出。这一接口曾经被广泛应用在MD、高端CD机和高端Walkman等数码音乐设备中，可以有效改善数字音乐的音质，提高信噪比。

S/PDIF接口一般有两种，一种是光缆接口（图31），另一种是RCA同轴接口（俗称“莲花头”），也有些直接使用3.5mm标准音频接口。其实对于S/PDIF的规范来说，RCA和3.5mm接口都是非标准的，不过由于使用方便，兼容性好，被很多厂商采用后，逐渐被接受，也已经成为了“标准”接口。

相对于很多曾经成长于同时代，但已被淘汰的接口，“古老”的S/PDIF专注于常被忽略的高品质音频传输，而且其使用的光纤连接方式即使现在也仍属于相当前卫的设计，因此它在目前的音频处理和播放设备中仍然占有一席之地。

创新Sound BLASTER AUDIGY 5专业K歌声卡（图32）

参考价：499元

这是一款在消费级价位上，提供了相当专业卡拉OK能力的声卡。在创新的高品质声卡基础上，采用了新的PCI-E接口，带有便于对唱的双麦克风输入，提供了Creative Smart Recorder、Creative Wave Studio7等声音录制与调节软件，更易用的音调调节等快捷功能。当然作为Sound BLASTER声卡的一员，它仍然保留了高品质的游戏音效，并支持EAX，可在支持DirectSound 3D音效的游戏中呈现更真实的声音。

风头正劲——HDMI家族

HDMI（High Definition Multimedia Interface）意即高清晰度多媒体接口，这也是大家耳熟能详的一种主流接口（图33）。HDMI已历经数代，HDMI 1.1/1.2标准可提供5Gbps的数据传输带宽，可以传送无压缩的音频信号及全高清视频数字信号。HDMI 1.3标准不仅带宽增加一倍以上，还新增了对更宽的色彩空间、新型数字音频格式、自动音频/视频同步功能（唇型同步）的支持，并为个人拍照和摄影设备提供了可选的更小型接口。HDMI 1.4加入了数据传输功能，一个专用的100Mbps以太网连接通道可以让连接的设备共享互联网接入；另外它还加入了用于音频信号回传信道，让连接的AV设备也可以同时播放音频；新的Micro HDMI接口标准则可用于更小型的数码设备。HDMI 1.4最重要的当然还是提升了视频传输能力，它最高支持两条1080p分辨率的视频流，可组合成1080p分辨率的全高清3D画面，另外还支持4K×2K分辨率的视频传输。

HDMI接口只需要一条线便可以同时传送影音信号，同时由于数字信号传输和播放都无需转换为模拟信号，能取得更高的音频和视频传输质量。它还加强了对HDCP的支持，可以有效保护版权。HDMI有A、B、C、D四种类型接口规范，HDMI A型接口起始于HDMI 1.0版本，提供19pin针脚，为最常见的HDMI接头规格；HDMI B型接口共有29pin针脚，可传输HDMI A两倍的资料量；HDMI C型接口也是19pin针脚，是缩小版的HDMI A，主要被用在便携数码设备上，例如DV、数码相机、便携式多媒体播放机等；HDMI D型接口俗称Micro HDMI，基于HDMI 1.4版本，同样为19pin，但是尺寸与Micro USB接口差不多，为2.8mm×6.4mm，主要应用在一些随身的移动设备上，如手机、平板、MP4等等，可为相机、手机等便携设备带来1080p的分辨率支持及最快5Gbps的传输速度（图34）。

总之，HDMI接口不仅能提供清晰的画质，而且由于音频/视频采用同一电缆，大大简化了家庭数码系统的安装繁杂程度，这让HDMI正逐步取代DVI成为高清机顶盒、蓝光播放机、个人电脑、次世代游戏机、智能手机和平板、数字音响与智能电视的标配。

最强新锐——MHL接口

MHL接口是目前很受关注的一种便携数码设备视频输出接口（图35）。MHL的全称是移动终端高清影音标准接口（Mobile High-Definition Link），是一种连接便携式消费电子设备的影音标准接口，它由Silicon Image研发，可使用一条比HDMI线缆更纤细的信号电缆，将全高清影音信号呈现于电视上。MHL比HDMI更高效简洁，它只有5个针脚，其中4个针脚用来传输音视频信号，1个针脚专门用来进行设备控制。

MHL接口兼容Micro USB接口及HDMI接口，可支持包括1080p在内的各种主流分辨率视频传输，而且可由接收端（通常为电



■图33：HDMI接口连线
■图34：Micro HDMI和标准HDMI接口转接线



■图35：MHL接口主要用于移动数码设备的视频输出



■图36：MHL融合了HDMI和USB接口，可大大提升应用扩展能力



■图37：戴尔窄边S2415H显示器

视、显示器）向发送端（通常为手机、平板）提供5V电源进行充电，实现了HDMI接口、USB接口、充电接口三合一，可有效减少相关设备上的接口数目。目前主流手机、平板、智能电视、显示器纷纷支持该接口，已有超过3.3亿台设备具备MHL功能，已经是对HDMI接口，特别是小型HDMI接口强有力的挑战（**图36**）。

MHL联盟新推出的MHL 3.0标准将带宽提升了一倍，使它可以支持4K分辨率以及更宽的色域，从而令传输表现更出色。它支持同步高速数据频道、改进的RCP（远距离操控技术）、最新的HDCP 2.2内容保护协议、7.1环绕立体声系统及Dolby TrueHD and DTS-HD、多屏同步，并且提升了对触屏、鼠标、键盘等外设的支持、充电能力达到10W……这些改变将为MHL技术进入家庭、办公室以及车载应用领域奠定更为宽广的基础。未来我们可以在4K分辨率的电视上玩手机游戏不卡顿，同时可通过电视为你的手机充电，保证畅快玩个够。还可通过连接键盘、鼠和显示器，让你的手机立刻变成电脑，随时随地办公。

戴尔S2415H显示器（**图37**）

参考价：1599元

这款显示器最大的特色就是仅有6.05mm的超窄边框，特别适合用来组成多显示器系统，可以尽量减少影响体验的显示器间隔。另外其IPS面板拥有的较大视角，良好的色彩显示能力等，也很适合在多个显示器组成的超宽屏状态下进行显示。当然对一般用户而言，这款显示器较高的性价比和对MHL的支持，也同样相当吸引人。

存储霸主——SATA家族

SATA（Serial ATA）即串行ATA、串口ATA，它采用串行方式传输数据，是一种不同于并行ATA的硬盘接口类型（**图38**）。虽然SATA并行传输的数据流较少，但新技术使其数据流速度大幅提升，实际传输率远超并行ATA，SATA 1.0的数据传输率便可达1.5Gb/s，SATA 2.0的数据传输率则达3Gb/s，SATA 3.0则可达6Gb/s。

另外，对于现代电脑来说，并行ATA的缺点相当明显，如每个通道需要的信号针脚高达26针，设备需要5V电压驱动，而SATA以连续串行的方式传送数据，这让SATA接口仅用四个针脚就能完成工作（这四支针脚分别用于供电、接地、发送和接收数据），能降低系统能耗和减小系统复杂性。SATA具备更高的技术起点，另外由于SATA采用点对点的传输协议，所以不存在主从问题（**图39**），这样每个驱动器不仅能独享带宽，而且使拓展更容易。

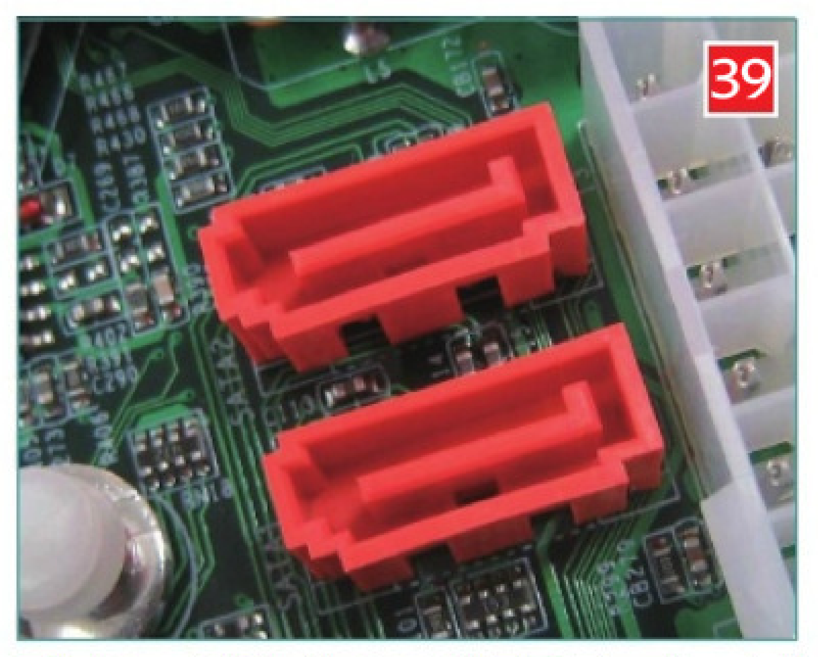
值得注意的是，在2013年底，SATA组织已推出下一代串行ATA的新标准SATA 3.2。这个新标准最重大的改进就是引入了SATA Express，允许SATA、PCI-E设备共存，通过一个主控制器连接并控制其中一种设备。PCI-E 3.0标准的单信道带宽已达8Gbps（1GB/s），SATA Express最多可以使用两个PCI-E 3.0信道，因此最大速度可达16Gbps（2GB/s），大大超过了SATA 3.0的6Gbps，非常适合高性能固态硬盘、混合硬盘使用。除此之外，3.2标准还将支持Intel的M.2接口，这样一来，拥有更高速度的SATA Express产品就可以做得很小，超极本、平板等“身材苗条”的数码设备便能从中更多获益。

而提到M.2接口，我们就不得不提SATA技术在笔记本电脑，特别是超薄电脑方面的发展型mSATA。顾名思义，mSATA接口就是标准SATA的迷你版本（**图40**），它支持1.5Gbps、3Gbps、6Gbps三种传输模式。相比2.5英寸标准固态硬盘，采用mSATA接口规范的固态硬盘体积更小，它只有传统2.5英寸硬盘大小的1/8，小于半张名片。

M.2（意为mSATA接口的第二代产品）又叫NGFF接口，它是一种比mSATA更小巧的固态硬盘接口。M.2作为Intel给超极本量身定做的新一代接口标准，广泛支持SATA、PCI-E、WiFi、WWAN、USB标准，其长度仅为30～110毫米，宽度22毫米，单面布置NAND颗粒的话厚度为2.75毫米，双面的话厚度则是3.85毫米，而目前mSATA接口的SSD尺寸为51毫米×30毫米，单面厚度就达到了4.85毫米，所以M.2接口相对mSATA来说能更加节省笔记本内寸土寸金的空间。显然，这种产品正成为未来取代传统



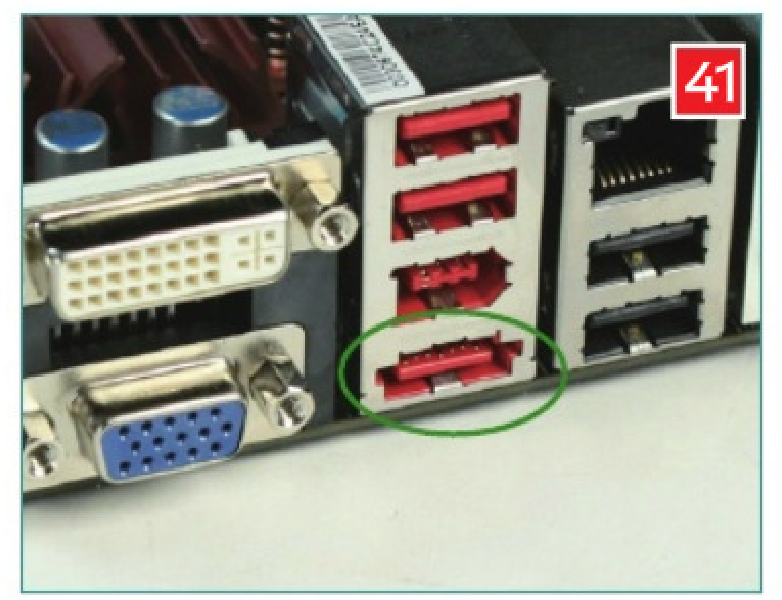
■图38：SATA接口及配套的电源接口



■图39：主板上的SATA接口采用一对一方式连接驱动器



■图40：SATA接口的小型化也催生了更小型的存储器



■图41：可同时兼容USB和SATA的eSATA接口



■图42：在品牌机和笔记本电脑上常见的读卡器接口

2.5英寸SATA接口SSD的最佳选择之一。

在SATA的发展过程中，还出现了一些有意思的产品，例如eSATA。eSATA（External Serial ATA）实际上就是外置式SATA规范，是SATA接口技术的一种延伸。类似USB接口的eSATA可以热插拔连接SATA 2.0硬盘，并且达到3Gb/s的SATA 2.0标准传输速度，不用打开机箱或购买外置硬盘盒就能方便地扩展存储空间。目前一些电脑上已出现一种eSATA和USB 2.0的混合接口，这种接口既能插USB设备，也能插入eSATA接口的硬盘（**图41**），使用更灵活方便。

比较遗憾的是，尽管eSATA兼容USB接口，但受限于SATA接口的定义，连接SATA驱动器时自身并不能像USB接口那样供电，所以硬盘必须安装在eSATA硬盘盒中，通过额外的电源或USB供电才能正常使用，虽然传输速度比USB 2.0快一些，后期也出现了可供电的Power eSATA接口，但在更高速更易用的USB 3.0普及后，存在的意义已经不大。

寂寞王者——读卡器接口

数码时代，无论是在笔记本电脑上，还是一些主机的前置面板上，抑或手机、平板、MP4上，读卡器接口都是常见的配置。主流笔记本电脑上一般标配有SD卡读卡器接口（**图42**），它可直接读写SD卡数据，或通过卡套读取TF卡、MMC卡、micro-SD卡的数据，有些还能直接读取MS（Memory Stick，记忆棒）卡。而手机和平板上一般标配的是micro SD卡读卡器，它是现在这类设备外置扩展的必备。

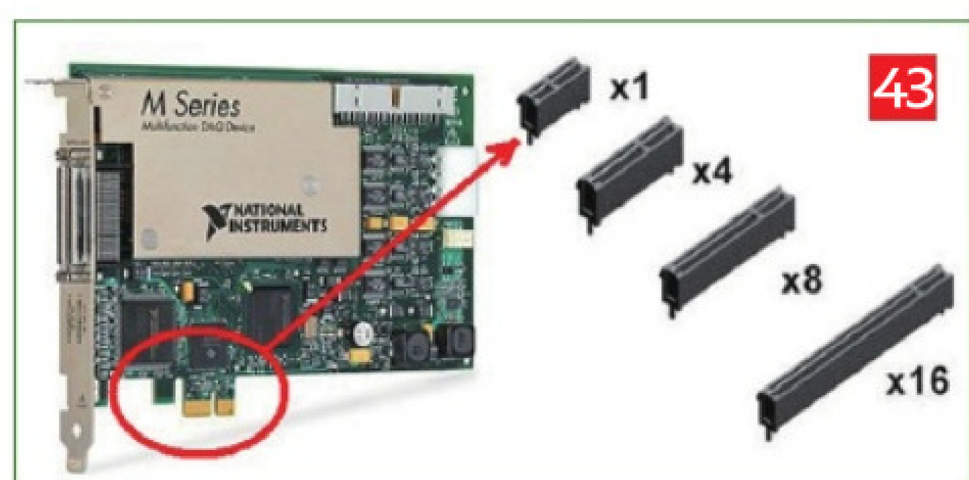
稳步前行——PCI-E家族

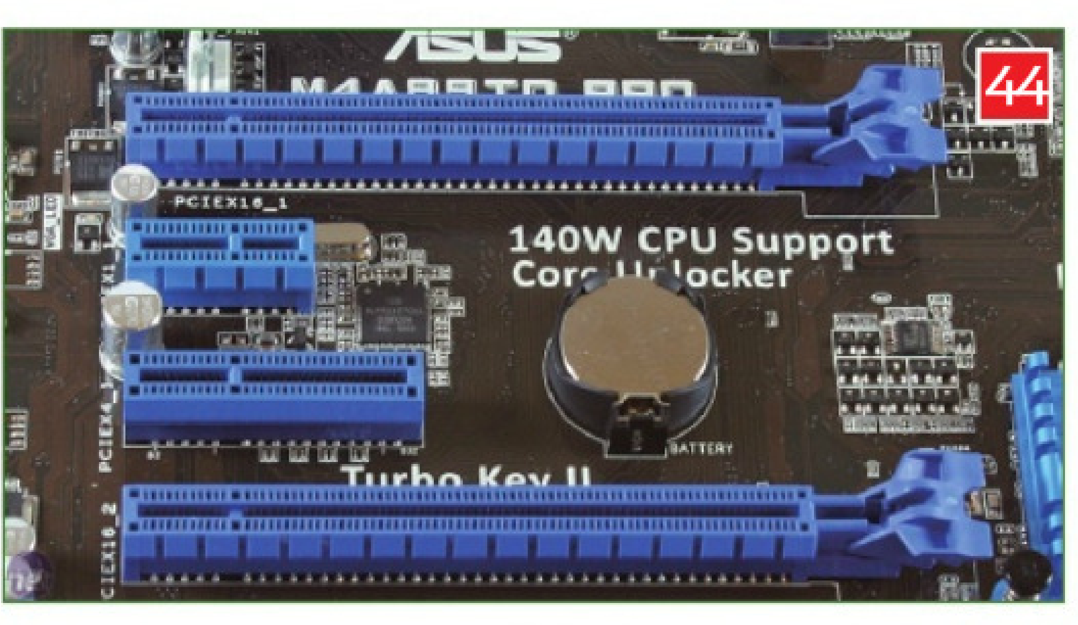
PCI-E（PCI Express）是新一代的总线接口。在2001年的春季IDF上，Intel公布了取代PCI总线的第三代I/O技术，被称为“3GIO”，2002年7月23日经过审核后正式公布，改名为“PCI Express”。从接口外观来看，PCI Express的接口根据总线位宽（信道数）不同而有所差异，包括x1、x2、x4、x8以及x16的接口（**图43**），x1最短，x16最长，台式机主板上大多只有x1、x4和x16三种类型的PCI-E插槽（**图44**），较短的PCI-E卡可以插入较长的PCI-E插槽中使用。PCI-E x8插槽则常常直接使用x16插槽的接口件，只是连接的信道变为8条，且兼容x16设备。

从接口技术上来看，PCI-E标准已从PCI-E 2.0时代向PCI-E 3.0时代过渡。PCI-E 2.0的规范制定于2007年，最高速的PCI-E x16接口带宽达8GB/s。而PCI-E 3.0架构的单信道（x1）单向带宽即可接近1GB/s，16信道（x16）单向带宽达到16GB/s，这对强调性能的固态硬盘有强烈的吸引力。

Marvell在近期推出支持NVMe、PCI-E3.0规范的SSD控制器，原生PCI-E 3.0的传输方式将能轻易的突破现今SATA或SAS规格SSD的性能瓶颈。而随着Intel 7系列及以后的主板，AMD和NVIDIA最新推出的显卡都纷纷支持PCI-E 3.0规范（**图45**），PCI-E 3.0成为未来PC内部总线的主流配置。

在PCI-E家族中还有一种叫Mini PCI-E的接口，更多用于笔记本电脑和小型一体机上。它的形状和mSATA接口完全一致（**图46**），都是54Pin针脚，因此非常容易混淆，不过mSATA接口主要用于固态硬盘，所以大都是“全高卡”，卡位较长。而Mini PCI-E接口主要用于无线网卡模块、蓝牙模块、3G模块等，所以大多是“半高卡”，卡位差不多比mSATA卡短一半，而且在它旁边常有预留天线或天线位。大家在应用时可仔细留意接口旁边的标示和板卡、预留天线等特征。





■图43,44：PCI-E插槽规格和常见配置



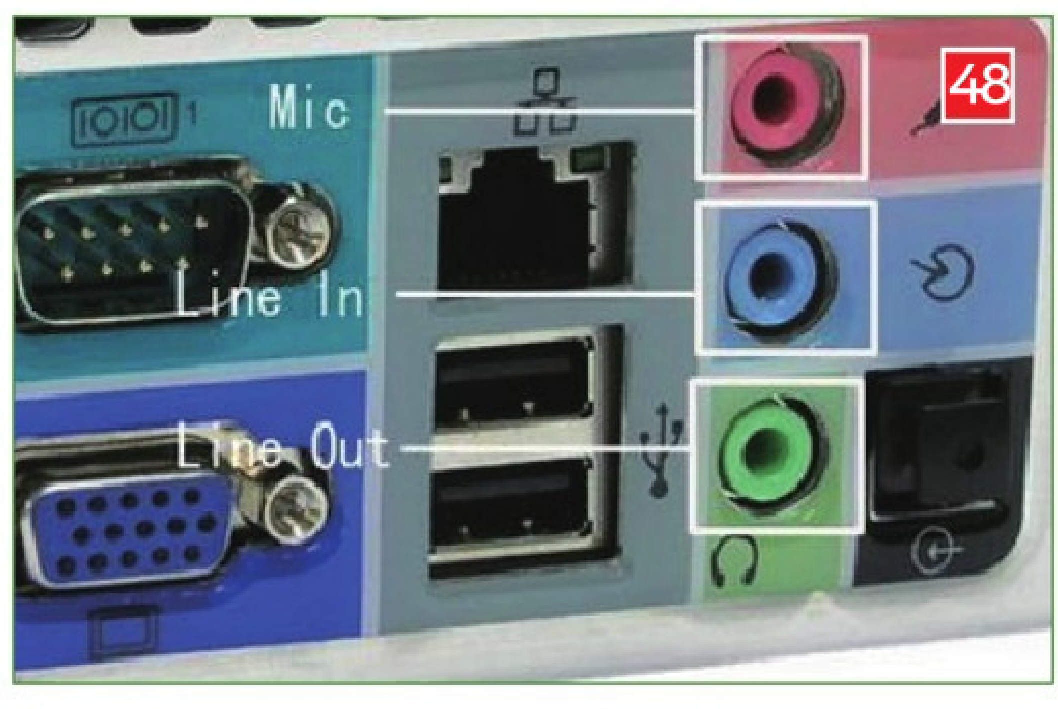
■图45：PCI-E 3.0标准插槽侧面标注



■图46：用于笔记本电脑的小型化PCI-E和SATA接口



■图47：典型AV接口



■图48：常见的PC音频接口，与AV接口一样，它们通过不同的色彩区分不同的用途

永远的AV接口及音频接口

AV接口（也写做A/V，意即Audio和Video）又被称做复合端口，在视频设备中一般采用1对白色/红色音频（Audio）接口和黄色的视频（Video）接口搭档配置（图47），在音频设备中一般只配备Audio接口（音频接口）。它通常采用RCA插头进行连接，使用时只需要将带莲花头的标准AV线缆与相应接口连接起来即可。与RF接口（闭路电视接口）不同，AV接口可把视频和音频信号“分开发送”，避免了因音视频混合干扰而导致的图像质量下降。由于其成本低廉，所以几乎成为中低端音视频设备的廉价标配。

说到AV接口，我们在此也顺便谈谈电脑上的Audio——音频接口，PC音频接口是连接麦克风、PC音响和其他声源的设备接口（图48），在模拟和数字信号之间起到了桥梁连接的作用。它具备输入输出的功能，可将计算机、影碟机等的音频信号输入进来，通过自带扬声器播放，通过音频输出接口则可连接功放、外接喇叭。

笔记本电脑上一般配备有一个音频输出和一个音频输入接口，但随着技术的发展，笔记本电脑上还出现了输入输出二合一的音频接口，让空间占用更小。而随着手机、平板等设备开始标配PC标准的音频接口，使得多数电脑耳机也能在这些移动数码设备上使用。只不过手机的耳机通常采用二合一接口，而且有时通常带有音量及接听按键，所以插口一般是3节或4节的（可参考2012年2月下旬刊的《高性价比手机耳机导购》一文）；带麦克风的电脑耳机一般是两个分插头，所以耳机插头一般是2节或3节的，多声道耳机则可能使用多个单节插头，这点大家在选用时要留意。

未来之路——新兴接口一览

新兴力量——DisplayPort接口

DisplayPort（DP）是一种高清数字显示接口标准，它既可连接电脑和显示器（图49），也可用来连接电脑和家庭影院。与HDMI不同，DisplayPort是一种免费标准，所以一出生就赢得了业界众多大佬的支持。

当然，DisplayPort也并非全靠免费取胜，其性能相当出色，和HDMI一样，DisplayPort也允许音频与视频信号共用一条线缆传输，支持多种高质量数字音频。在四条主传输通道之外，DisplayPort还提供了一条功能强大的辅助通道，该辅助通道的传输带宽为1Mbps，可以直接作为语音、视频等低带宽数据的传输通道，另外也可用于无延迟的游戏控制。DisplayPort接口已从1.0、1.1进化到了1.2、1.3版本。DisplayPort问世之初便可提供高达10.8Gb/s的带宽，可支持2K级别的分辨率及36bit的色深，满足了当时大尺寸显示设备对更高分辨率的需求。

DisplayPort 1.2版本的最大传输速度增加到17.28Gb/s（2.16GB/s），支持更高分辨率、影像速率及色深。2014年VESA组织正式发布的1.3版本更是将总带宽提升到了32.4Gbps（4.05GB/s），四条通道可各自分配8.1Gbps（1GB/s）带宽，只需一条数据线就能搞定无损高清视频和音频，并轻松支持5K级别（5120×2880）的显示设备。DisplayPort最大的特点就是多功能包容性，它可将数据传输、A/V影音传输和其他功能整合在一条数据线内，并且对协议进行了重新定义。借助每条通道8.1Gbps的高带宽，DisplayPort 1.3可用两条通道连接60Hz刷新率、24bit色深的4K超高清显示器，同时用另外两条通道应付其他高清数据，特别适合进行多显示器扩展。

DisplayPort的接头有两种，一种是标准型，类似USB、HDMI等接头，另一种是低矮型，主要针对连接面积有限的应用，比如超薄笔记型电脑。两种接头的最长外接距离都可以达到15米。而苹果公司正是Mini DisplayPort接头的最大应用者之一，主要被用于取代MacBook的DVI接口（图50），具备和主流DisplayPort接口一样的能力。

近期Mini DisplayPort接口正被全面升级为既支持视频输出，又能连接各种数码、存储设备的“雷电”接口，也许不久的将来，这一名称就会从我们的视野中消失。



■图49：DisplayPort接口已经开始在中低端显卡中配置



■图50：从转接线可以看出Mini DisplayPort的体积远小于DVI等传统接口









■图51：AOC LV343HUPX很适合使用DisplayPort接口
■图52：Thunderbolt接口与mini DisplayPort外形完全一样，只是标志不同
■图53：很多Thunderbolt移动硬盘同时提供USB 3.0接口
■图54：以更通用化的Thunderbolt转接支持网线接口

AOC LV343HUPX（图51）

参考价：5999元

只有在27英寸以上及超高分辨率显示中，DisplayPort才能显示出相对于HDMI的优势，例如在AOC LV343HUPX中，使用双路DVI或HDMI只能提供3440×1440分辨率下30Hz的刷新速度，而使用DisplayPort的刷新率可达60Hz。

它5999元的价格尽管远比主流显示器昂贵，但作为34英寸的超大IPS面板显示器，加上USB扩展、窄边框等吸引人的设计，显得相当“厚道”。

“攻击机”起飞——“雷电”接口

2011年，Intel正式发布了产品代号为“Light Peak”的技术，并将其命名为“Thunderbolt（雷电）”接口。Thunderbolt连接技术通过PCI-E x4、DisPlayPort总线与系统芯片组相连，融合了PCI Express数据传输技术和DisplayPort显示技术的优点，甚至其物理接口就是直接借用并兼容Mini DisplayPort的，但接口标志改为闪电（图52）。其中PCI-E用于数据传输，目前主要用于移动存储和网络接口转接等，DisPlayPort则用于显示信号传输，每条通道都提供双向10Gbps带宽。Thunderbolt可直接进行DisPlayPort显示输出，能传输1080p乃至超高清视频和最多八声道音频，当然各种支持Mini DisPlayPort接口的显示设备，以及DMI/DVI/VGA等接口的转接头也都可以在接口上正常使用。

Thunderbolt接口可以看做是一种融合通用设备接口和视频接口的产品，在各种设备连接方式全面数字化的今天，这也许是个相当不错的思路，可以让IT、数码设备的接口日益简化。

2013年Intel又推出了传输率更快的Thunderbolt 2接口标准，物理接口没有任何变化，双向传输速率上提升为双向20Gbps，是第一代Thunderbolt接口的2倍。目前应用该接口的消费级产品还不多，更多地被用于专业存储领域。

西数My passport Pro移动硬盘

参考价：2399元（2TB）

为了充分利用雷电接口的高速度，这款移动硬盘采用了双硬盘RAID的方式，使其内部传速率达到常见笔记本硬盘的两倍。

目前采用Thunderbolt接口的移动硬盘产品已经比较多，其中有一部分同时提供了更为普及的USB 3.0连接方式（图53）。

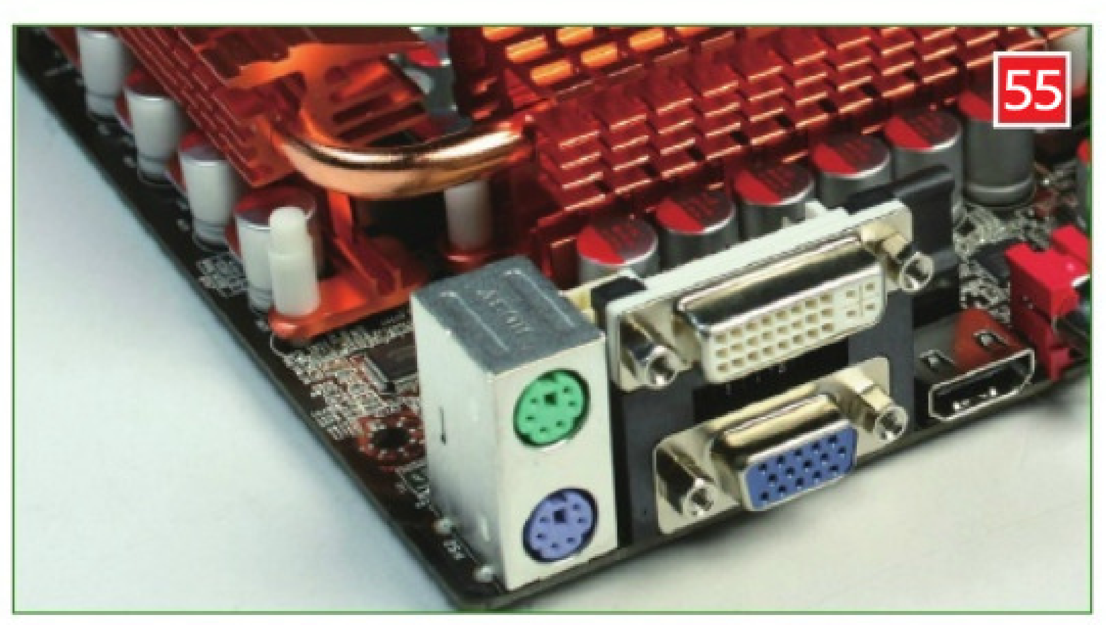
MD463FE/A Thunderbolt转网线接口（图54）

参考价：238元

作为通用化的接口，Thunderbolt在苹果电脑中还被赋予了转接为各种其他接口的使命，例如虽然苹果已经不愿意单独配置，但用户却常常需要使用的网线（RJ45）接口。

其他接口

在本章中，我们介绍了很多或“古旧老”或“新奇”的I/O接口，它们曾经或者正在通过连接和扩展能力，以连接不同设备的方式丰富我们的数字生活。其实在我们的数字生活中，也经常能碰上一些专用化的接口，它们面向的产品比前面提到的，沦为打印机专用接口的“并口”、专攻中高端音频设备的S/PDIF等还要专一，例如只用于键鼠设备的PS/2，曾经非常严格的规定只能用绿色口连接鼠标、深蓝色口连接键盘（图55）；另外还有刚刚进入内地市场的XBOX One背部，专供Kinect一种产品连接的接口（图56，57），以及专用于网络的RJ45接口（以太网接口）、用于光纤网络入户的接口等。另外还有一些用于专业设备和领域的接口，这里就不再赘述了。P



■图55：PS/2接口中的鼠标和键盘接口不能混用





■图56,57：专为Kinect设计的接口

兼容和转换
软件API接口



■天津 半神巫妖

除了各种硬件设备之间的连接，我们最常见到的还有软件之间的连接，如何将复杂的算法转化为数字信号，再与硅片上的电信号产生联系呢？那就是API的任务了。

所谓API，全称为应用编程接口（Application Programming Interface），指的是软件系统的不同组成部分之间的衔接约定。随着近年来软件规模的不断庞大，经常需要将复杂的系统划分成一个个较小的组成部分，衔接这些组成部分的接口就是API。

简单来说，应用程序指的就是电脑操作系统或程序库提供给应用程序调用使用的代码。其主要目的是让应用程序开发人员得以调用一组例程功能，而无须考虑其底层的源代码为何、或理解其内部工作机制的细节。API本身并不是实实在在的程序，它仅仅是提供了一个接口，而不涉入应用程序如何实现的细节。

应用程序接口是由一组数量上千、极其复杂的函数和副程序组成的，这些函数的表现形式，就是我们经常在Windows系统文件夹下所见的DLL（Dynamic Link Library，动态链接库）。它可让程序员做很多任务，譬如“读取文件”、“显示菜单”以及“显示网页”等等，而整个操作系统的API可用来分配存储器或读取文件。

许多我们常见的系统应用程序都是借由API接口来实现，对用户来说，其中最重要的就是程序与驱动程序间的API，像是图形显示、数据库、网络服务，这些能力综合作用就呈现了我们最爱的游戏、视频、音乐、上网等应用。

笔者今天不想从开发者的角度介绍API，只想从普通使用者的角度出发来为大家分析一下我们常见的各类API应用和一些常见错误的处理，尤其是那些我们没少经历的“.DLL文件缺失”。

DirectX

对于游戏玩家来说，这个应用程序接口可能是接触最多的一个了，它的全称是Direct eXtension（**图1**），缩写为DX。DirectX是由微软公司创建的专为一系列专为多媒体、游戏开发服务的应用程序接口。DX旗下包括了Direct3D、Direct2D、DirectCompute等多个不同用途的分支部分，因为这一系列API都以Direct开头，因此总称为DirectX——X可以替换为任意字母。目前最新的DirectX版本为11.2，随附于Windows 8.1、Windows RT 8.1、Windows Server 2012 R2系统之上。

对于游戏玩家来说，DirectX是一个



■图1：标准的DirectX安装界面


■图2：最新版本的DX12可提供真实的游戏画面



■图3：DX9与DX11画面对比

无法忽视的应用程序接口，因为它被广泛应用于基于Windows PC、XBOX、PS4游戏的开发。同时DirectX还被用于许多虚拟三维图形相关软件，可以说它与图形处理之间的关系是无比密切的。

提起DirectX的历史，要追溯到1994年底，在那个PC历史上最关键的时刻之一，微软打算推出最新的系统Windows 95。但是微软研究发现，更多的游戏开发者还是愿意在DOS系统下编写程序，这是因为DOS的开放性——它允许程序员直接访问显卡、键鼠、声卡以及其他硬件设备，但Windows 95出于保护存储系统的目的，限制了程序员对硬件的直接访问，为编写程序，尤其是编写游戏程序增加了难度。为了解决这个问题，微软发明了DirectX。

于是，这个以核辐射警告标志为logo的API从此开始了它的传奇生涯。关于这个有些特别的Logo还有个趣闻，传说之所以DX的标志为核辐射警告标志，是因为当年这个计划被称作“曼哈顿计划”，来源于美国核武器开发工程，而美国正是用曼哈顿计划的成果——原子弹轰炸日本广岛、长崎，逼迫日本投降。这个计划的名称暗示DirectX就是要打败日本，夺取电子游戏方面的霸主地位。当然微软否认了这个说法——他们表示这只是一个艺术设计。但不管怎么说，DirectX确实取得了在图形处理接口方面的霸主地位，如今所有的硬件驱动程序都会支持最新的DirectX甚至进行优化，甚至一些硬件厂商只编写支持DirectX的驱动，完全放弃一些小众的操作系统和影音API。

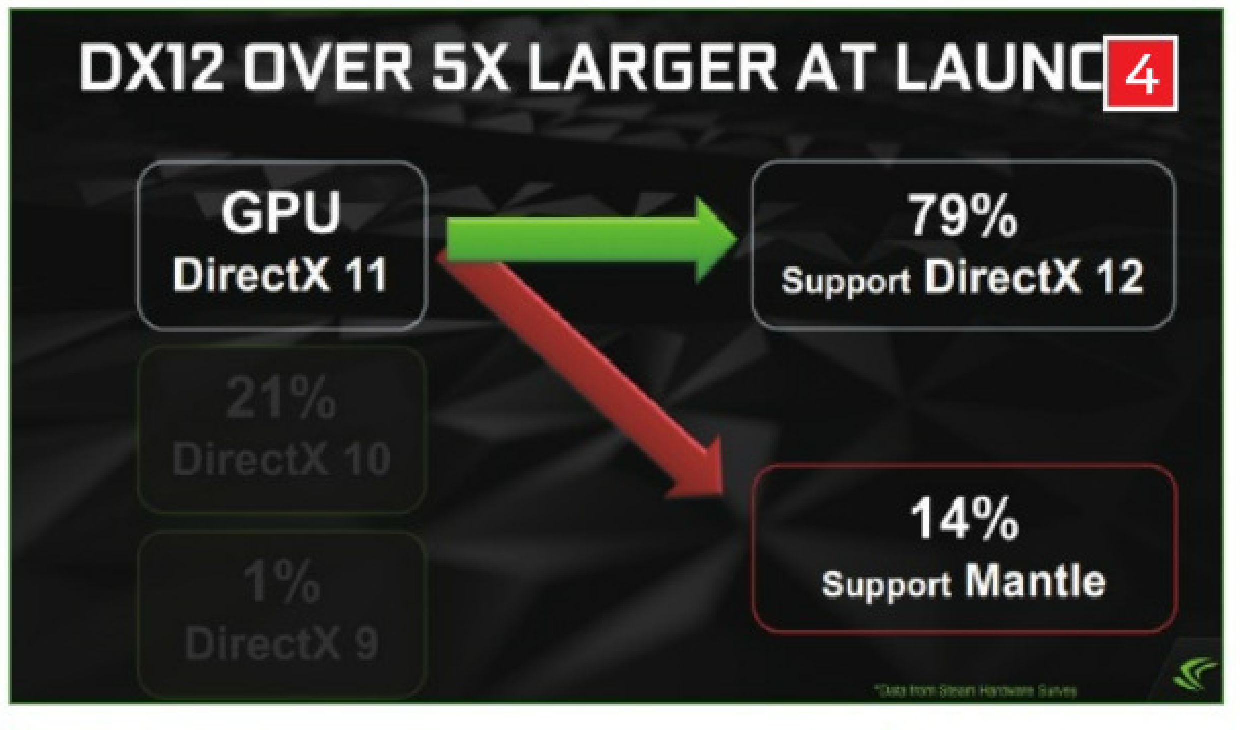
对于普通使用者来说，每次升级电脑甚至说每次安装新游戏都要升级一遍DirectX（图2）已经成了PC玩家的习惯。DirectX在10版本之前相当人性化——所有的版本都支持向下兼容，即新版本兼容旧版本，比如安装了DX9的电脑可以运行DX6编写的代码，这种情况直到DX10发生了改变，由于对图像特效、显卡功能有了跨越式进步，所以无法直接兼容基于低版本的游戏应用或显卡硬件（图3）。而正是因为这些版本的错综复杂，才导致了我们经常遇到的一些DLL文件缺失情况，比如著名的“缺少d3dx9_43.dll”（d3dx后的数字代表DirectX版本号）就是和DirectX有关的一个案例。所谓的d3dx9_43.dll其实就是DirectX的一个组件，而且还是众多组件中的一个，对于Windows系统来说，缺少任何一个组件都无法正常调用DirectX接口，也就无法进入游戏了。遇到这种情况其实很好解决，那就是重新安装一遍DirectX即可。

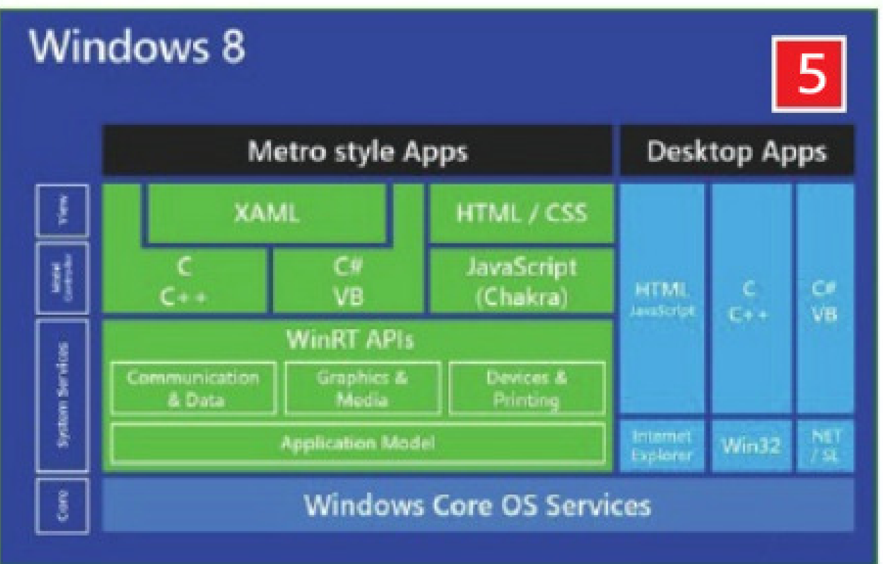
另外我们在运行大型游戏时偶尔遇到的“缺少xinput1_3.dll”，导致无法进入游戏也是DirectX的问题，xinput1_3.dll是DirectX接口控制模块的动态链接库文件，这些文件与前面的d3dx9_43.dll一样都存在于Windows目录下的System32文件夹下，一旦缺少都无法正常调用DX，解决方法仍旧是重装DirectX，而且由于这一文件的位置与版本比较确定，我们也可以直接下载一个xinput1_3.dll文件放置在System32文件夹下。

在DirectX的巨大阴影之下，还有一些影音游戏API，但他们目前在主流游戏市场已经非常式微，或者转战专业领域，或者完全被淘汰，例如OpenGL、Glide、WinG，以及新生的Mantle等（图4）。

Windows API

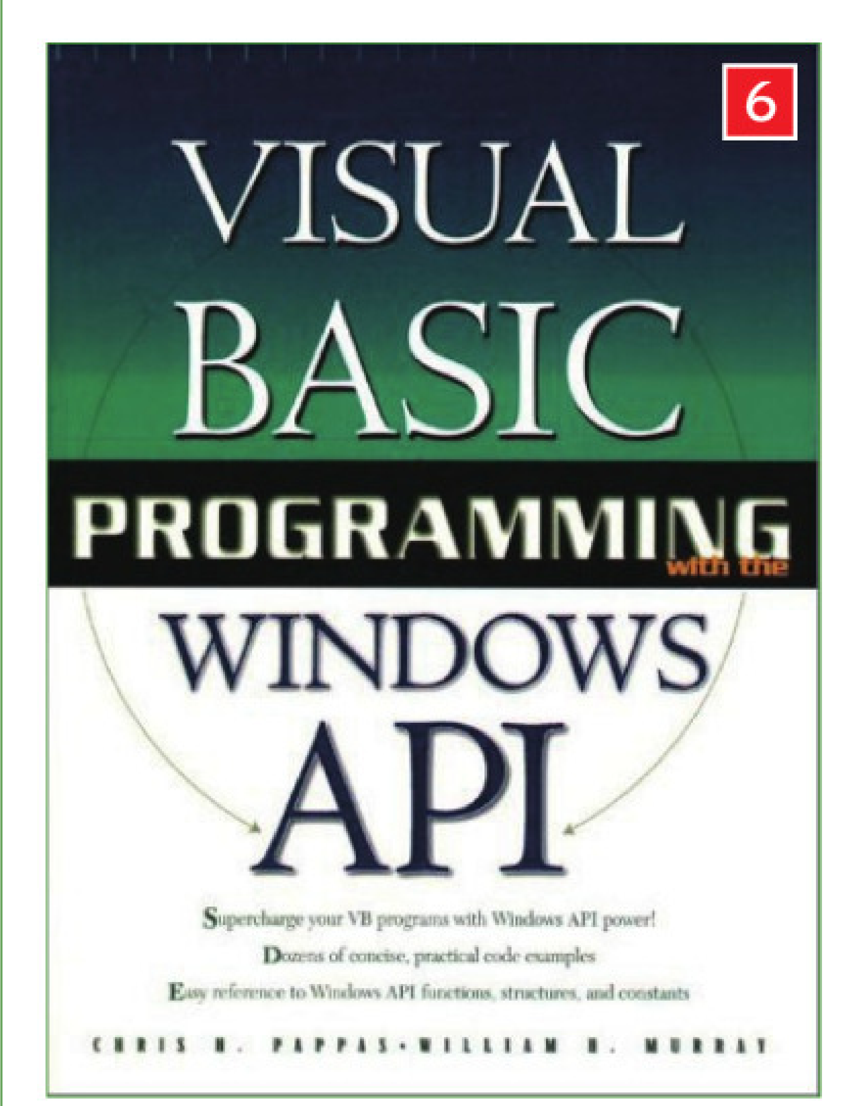
对于Windows用户来说，自从1995年的Windows95系统推出之后，各种API就成为了Windows系统的基石（图5）。就像前面介绍的DirectX一样，包括基础服务、图形处理、网络服务在内的各种API构成了我们的日常。可以说，这一系列API其实就是Windows系统本身——Unix





■图4：DirectX在图形API领域占有绝对优势

■图5：Windows 8的API架构





■图6：一本Windows API编写教程
■图7：由于DLL文件经常出现缺失错误，各种专业修复工具层出不穷

平台提供的Wine、ReactOS甚至HX DOS-Extender等系统对Windows系统的模拟都是通过模拟API实现的。

在我们的PC操作系统从DOS向Windows进化时，图形界面成为了一大革新之处。因此最初Windows的大量API都是针对图形界面的，然后就是诸如DirectX这样的图形处理接口。当然，随着Windows系统的不断进化，如今的API纷繁复杂，但按照功能概括起来可以归纳为七大类：基础服务、图形设备接口、图形化用户界面、通用对话框链接库、通用控件链接库、Windows外壳、网络服务（**图6**）。

基础服务

基础服务API提供了Windows系统可用的基础资源的访问接口，比如文件系统、外部设备、进程、线程以及注册表、错误处理机制等。这些功能接口位于16位Windows下的kernel.exe、krnl286.exe或krnl386.exe系统文档中；或者32位Windows下的kernel32.dll和advapi32.dll中，其中与kernel32.dll有关的错误最为常见。

kernel32.dll是Windows系统中一个非常重要的32位动态链接库文件，它属于内核文件，控制着系统的内存管理、数据的输入输出操作和中断处理，启动后会占用一定的内存空间，并且进行锁定保护，不允许其他程序访问。当某个程序错误访问kernel32.dll所占用的内存保护区域，或者多个程序访问同一内存区域产生了冲突，内存、访问内存的程序出错等，都会造成kernel32.dll错误。解决kernel32.dll出错冲突，可以使用专业的安全软件一键修复（**图7**）；也可通过手动方式修复，例如升级最新版本的显卡驱动程序、降低超频配件的频率等。如果只是简单地kernel32.dll文件丢失，那么下载一个最新的原文件放置在system32文件夹下是最直接的方法。

在软件方式无法解决后，我们就要考虑内存是否出现了硬件问题，可以用“记事本”打开根目录下的config.sys，并在其中插入命令行：DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS/TESTMEM:ON，然后在电脑重启时观察屏幕是否会显示“HIMEM has detected unreliable memory at address xxxxxxxxx”，如果有相应信息则基本确定内存出了问题，可以更换内存也可通过编辑config.sys或者system.ini文件，设置开机时隔离出错的内存模块，后者需要根据自己的内存配置情况进行编辑，这里不再赘述。

图形设备接口

图形设备接口就是我们常说的GDI——这可不是《命令与征服》中的“全球主动防御组织”哦。它为我们的系统提供了输出图形内容到显示器、打印机以及其他外部设备的功能。这个API的接口位置位于Windows下的gdi.exe以及32位Windows下的gdi32.dll。由于GDI是负责图形设备接口的，所以它对于我们的Windows系统至关重要，一旦丢失了这个dll就会出现桌面图标无法删除、游戏无法打开、电脑无故蓝屏甚至桌面无法显示。解决这个dll丢失的方法也很简单，就是下载一个最新的gdi32.dll放在system32文件夹下。

图形化用户界面

图形化用户界面GUI是现代操作系统的基础之一，它负责创建和管理屏幕和大多数基本控件，比如按钮，同时负责接收键盘和鼠标的输入。GUI在32位的Windows系统下是user32.dll负责,而64位的Windows中则是comctl32.dll，需要注意的是，这一dll文件报错曾经是病毒侵袭的重要标志，木马软件也常常通过它来收集用户输入的信息，最好不要直接拷贝一个了事，应进行一次全面杀毒。

通用对话框链接库

顾名思义，通用对话框链接库的功能是为应用程序提供标准对话框，比如打开/保存文档的对话框、颜色对话框、字体对话框等等。这个API的位置在comdlg32.dll，属于用户界面API。

通用控件链接库

通用控件链接库指的是为应用程序提供接口来访问操作系统提供的一些高级控件。比如状态栏、进度条、工具栏和标签。这个链接库位于16位Windows下的commctrl.dll中，以及32位Windows下comctl32.dll，它同样被归类为用户界面API。

Windows外壳

Windows外壳（Shell）也是作为Windows API的组成部分，不仅允许应用程序访问Windows外壳提供的功能，还对之有所改进和增强。它位于16位Windows下的shell.dll中，以及32位Windows下的shell32.dll中（Windows 95则在shlwapi.dll中）。它也是用户界面API之一。shell32.dll也是很多病毒和木马的目标，一旦出现相应错误信息，最好在处理之外也进行一次全面的扫毒和杀毒。

网络服务

网络服务为访问操作系统提供的多种网络功能提供接口。它包括NetBIOS、Winsock、NetDDE及RPC等，它们的错误常常是因为网络设置问题，大家可参考下一章的内容进行处理。

错综而复杂
初探网络接口



■贵州 冰河洗剑

网络接口虽然看似简单，但相对于已经简化的IT数码硬件和软件接口来说，却存在着将复杂的协议、设置等推到最终消费者面前的问题，我们遇到的很多问题正是来源于此。

在消费者使用和扩展网络时经常出现很多问题，比较复杂的网络设置需要较专业的知识，这里不进行具体介绍，而是主要针对一些消费者常犯的错误进行简单的介绍。

初识网络接口

网络接口指的是各种有线与无线网络设备所使用的接口，狭义的理解则是物理接口，即有线网络接口。有线网接口类型非常复杂，包括以太网接口、E1接口、串行接口（RS232）、SC/ST接口等。目前对于我们普通上网用户而言，所面对的网络接口都是以太网接口。而以太网接口类型又有RJ-45接口、RJ-11接口、SC光纤接口、FDDI接口、AUI接口、BNC接口、Console接口等。繁多的网络接口类型，对普通电脑用户并没有什么了解的意义，我们只需要了解实现网络使用中会碰到的几种即可。

分清RJ45与RJ11网络接口

在家庭和办公网络环境下，常见的有线和无线网络设备在连接和扩展时，需要接触到的也就RJ45、RJ11和USB接口。

RJ45类型接口是我们最常接触的网络接口，它是用来连接双绞线也就是我们平时所说的网线的端口（**图1**），主要用于数据传输。电脑或笔记本连接上网的网卡端口，路由器和交换机上的WAN口和LAN口都是RJ45接口（**图2**），以及无线AP、无线路由器的机身上所采用的接口也是RJ45接口。

在家中的宽带猫ADSL Modem上，除了RJ45端口外，还可以看到一个比RJ45接口略小的RJ11接口（**下页图3**），用来连接电话线上网，尽管电话连线与网线很容易分辨，但这一接口与RJ45却大小类似，加上在很多接入点上与RJ45并列，很容易混淆。我们在实际使用中需要注意，RJ45插头是不能插入RJ11接口的，反之RJ11插头也不要插入RJ45接口。有一些带路由功能的ADSL Modem，外



■图1：我们平时所使用的网线就是RJ45接头



■图2：路由器上蓝色的WAN口和4个黄色的LAN口都是RJ45接口











■图3：普通ADSL Modem上LINE就是RJ11电话线接口，蓝色为连接电脑或笔记本的RJ45网线接口

■图4：带路由功能的ADSL Modem与路由器不同，左侧是RJ11电话线接入口，右边四个是RJ45网线接口

■图5：便携式迷你型3G路由器可插上USB 3G上网卡WiFi共享上网

■图6：华硕RT-N16无线路由器的USB口可接U盘或移动硬盘，变身为NAS，实现文件共享或关机BT下载

■图7：可用于台式机的内置PCI无线网卡

观上很像路由器，但外部网络接口是RJ11的（**图4**），与路由器的RJ45接口要区分清楚。

USB网络接口与存储接口

另外一个常见的网络接口就是USB接口，例如常见的USB无线网卡，就是通过USB接口直接与电脑相连，提供无线上网支持。

在许多无线路由器上也有一个USB接口，通过这些USB接口连接3G上网卡，无线路由可以变身为3G路由器。还有一些便携式迷你型的3G路由器，主要就提供了一个RJ45和一个USB接口（**图5**），用户可以在有3G网络信号的地方将3G网络转换为WiFi网络，从而使周边的WiFi设备也能共享上网。

在一些中高端的无线路由器上，可以看到1～2个USB接口，这些USB接口不支持3G上网卡，而是用来连接外置移动存储设备，从而实现简单的NAS存储功能（**图6**）。有一些中高端无线路由器的USB接口还能连接打印机，实现无线扫描及无线打印等高级功能，提高办公效率。

在无线路由器上的USB接口，其主要功能有三种：3G网络分享、移动存储设备以及无线打印。因此在购买无线路由器设备时，一定要看清无线路由USB接口的功能，根据自己的需求来选择适合的USB接口的无线路由器。

此外，我们常碰到的还有一些无线网卡的接口类型，除了主流的采用USB接口的无线网卡外，有一些老款的笔记本上还有一个PCMCIA无线网卡接口，但是也很少见了。有一些台式机用户会选择一种特殊的PCI接口的无线网卡（**图7**），这种接口的网卡稳定性比USB无线网卡高，而且提供了外置天线设计，无线信号也比较好。

接口相同，功能不一

认识了各种常见的网络接口，是否我们在各种网络设置应用中就没有问题了呢？答案是否定的，网络接口错综复杂，一个RJ45接口在路由器、交换机或无线AP上，所实现的功能就完全不一样。因此，要搞懂网络接口的实际应用，还必须分清各种常见的网络设备的功能。

路由器与交换机如何选择

现在的家庭或公司都有2台或者多台电脑、笔记本，以及手机、iPad等智能设备，为了实现电脑和手机等多台设备共同上网，需要使用路由器或交换机。由于家用路由器和交换机外观很相似，因此很多用户都不了解两者的区别及各自的功能。

路由器和交换机都能实现多台设备共同上网，两者的主要区别在于，通过同一台路由器上网的电脑是共用一个宽带账号，用户之间上网是相互影响的；而交换机则实现不同用户使用自己的帐号分别拨号，各自上网互不影响。

例如普通家庭上网，只有一个运营商的宽带帐号，家里的多台上网设备，都通过此宽带帐号上网，那么就使用路由器。在许多大学宿舍中，只有一个宽带上网入口，全寝室的人各自都拥有独立的宽带账号上网，并且相互之间不影响，此时使用的就是交换机。

另外，普通路由器一般有5个端口，其中一个为WAN端口，与外部网络（入户宽带线）相连，其他四个端口是用来连接上网电脑。一个路由器最多可支持4台电脑通过有线方式共享上网，要实现更多电脑共享上网就需要再连接一个交换机了。交换机一般有4个以上至48个端口（**图8**），因此在公司等网络环境中，通常可以选择多口交换机，以实现更多数量电脑共享上网。

不过现在也有专门针对SOHO一族



■图8：企业使用的48口千兆交换机





■图9：路由与交换功能一体的24口的路由器
■图10：无线AP与路由器功能相似但接口数目较少

（家庭和小型办公室）和中型企业共享上网的多口路由器，有16口和24口（图9），这样就省去了另购交换机的费用，使用维护更简单。

需要注意的是，交换机本身没有自带宽带拨号功能，交换机一端需要连接到路由器。因此交换机与路由器的根本区别，在于是否提供宽带拨号功能。当然交换机与路由器还存在一些其它的区别，不过对普通用户来说不必了解这么多了。

无线路由与无线AP的区别

无线路由与无线AP的区别问题，也是普通用户常常碰到的。无线AP和无线路由都可以实现无线上网，有的用户在购买时选择了无线AP，可当开始组建无线网络时却发现无线AP无法和ADSL一起使用，完全不能实现无线上网。

无线AP（Access Point），也就是无线接入点，简单的说就是无线网络中的无线交换机，提代无线网络的覆盖，可接入各种无线网络设备。而无线路由器则是无线AP与路由器的功能集合，比无线AP多出了路由拨号功能。其实两者的区别，就如同上面所说的交换机与路由器的区别一样，只不过一个是有线一个是无线而已。

从外观上来说，两者很相似但接口数目不同。单纯的无线AP通常有一个接RJ45有线接口（图10）、一个电源接口、配置口。而无线路由则除了RJ45的WAN口外，还有四个LAN口可以有线连接内网中电脑。

对于普通家庭用户组建无线网络，如果家中已有可上网的路由器，那么直接购买无线AP，与路由通过有线连接，就可以组建无线家庭网络了。如果家中没有路由器，直接宽带拨号上网，那么则需购买无线路由器。一般的企业公司组建无线网络，通常需要购买无线路由器及多个无线AP，以扩展无线网络的覆盖面积。

网络扩展典型案例

虽然上面我们已经详细介绍了各种网络接口的区别，以及使用不同接口的网络设备的功能，但是在实际的网络组建应用中，可能很多用户还是不知该如何接线组网。下面就们就介绍一些常见的应用案例。

新增电脑同上网，路由代替交换机

在办公网络环境下，常常会因为工作需要而新增电脑，而原有的路由器接口不够用，因此需要增加一个交换机让新增电脑也能共享上网。新增加的交换机该如何设置使用呢？没有交换机但有多余闲置的路由器，能否利用起来呢？

案例：

某公司原有4台电脑通过一个4口的A路由器共享上网，现新增加2台电脑，公司有一个闲置的B路由器，想在不购买交换机的情况下，直接利用闲置B路由器让另外2台电脑也能共享上网。

解决思路：

路由器同时具有交换机的功能，完全可以当交换机使用（有线与无线路由器均可）。路由器上有WAN宽带线接口，把路由器当交换机使用时，把WAN接口上的宽带线拔掉，让WAN口空出来就可以了。

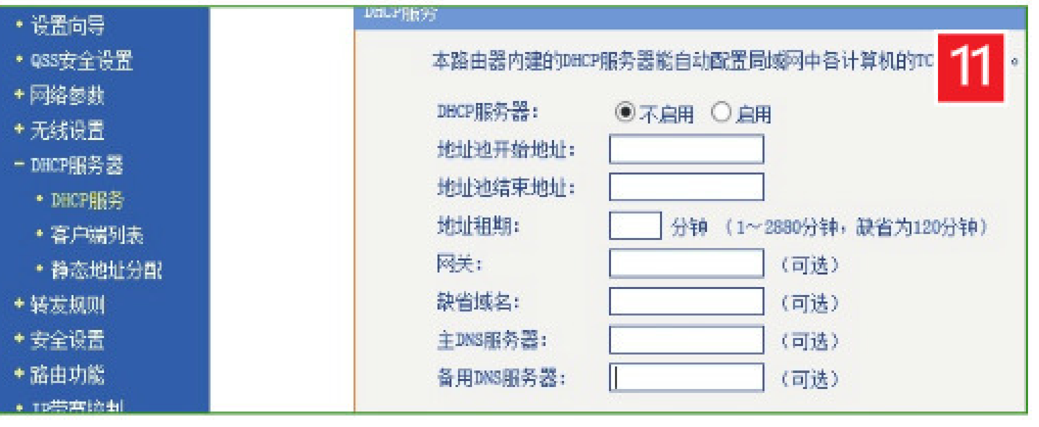
实施方案：

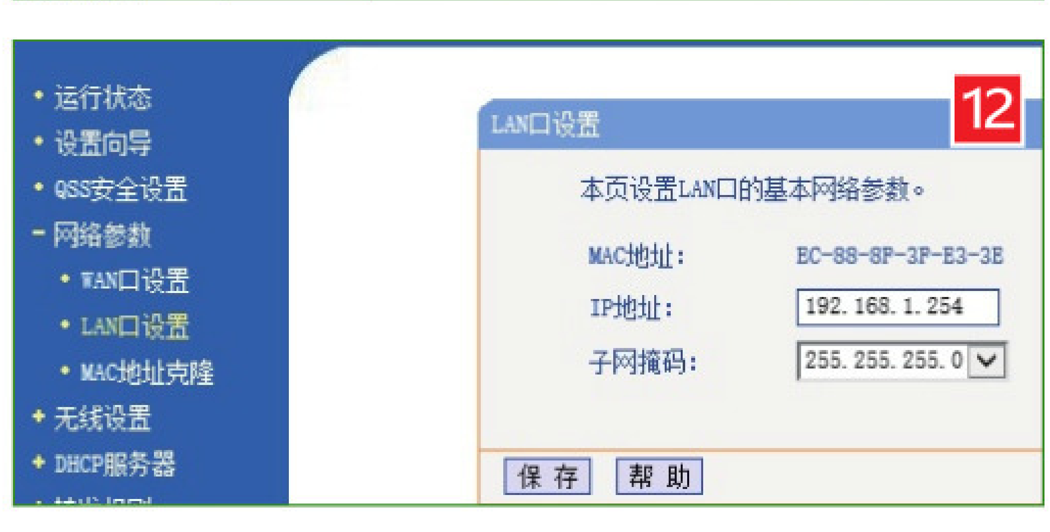
假设A路由器的LAN内网IP地址为192.168.1.1，原有4台电脑的IP地址为DHCP动态分配。

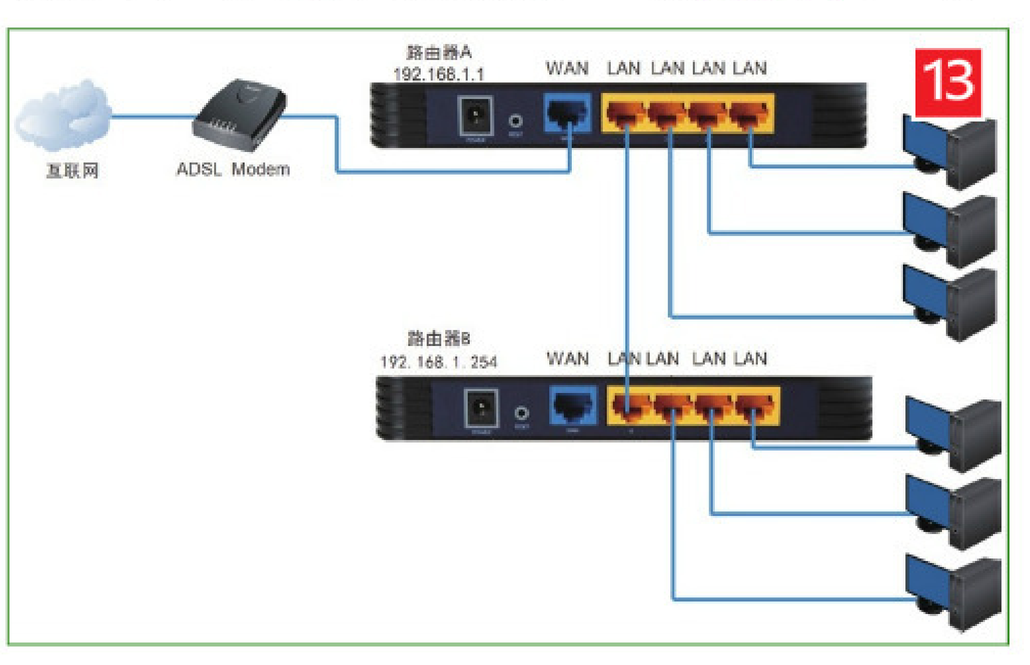
将新增的2台电脑连接到B路由器的LAN端口上，并将B路由器复位恢复为默认设置。在任意一台新增电脑的浏览器中输入B路由器的WEB配置登录地址，一般默认为192.168.1.1。进入路由器管理界面之后，选择左侧菜单栏“DHCP服务器”→“DHCP服务”，选择“不启用”DHCP服务器（图11）。

其它项保持默认，点击“保存”，再在左侧菜单栏中选择“网络参数”→“LAN口设置”。将B路由器的LAN口IP地址改为不与A路由器和别的电脑IP冲突的地址，可以设置为“192.168.1.254”（图12），一般DHCP动态分配时都不会用到这个地址的。然后保存设置，重启路由器即可。

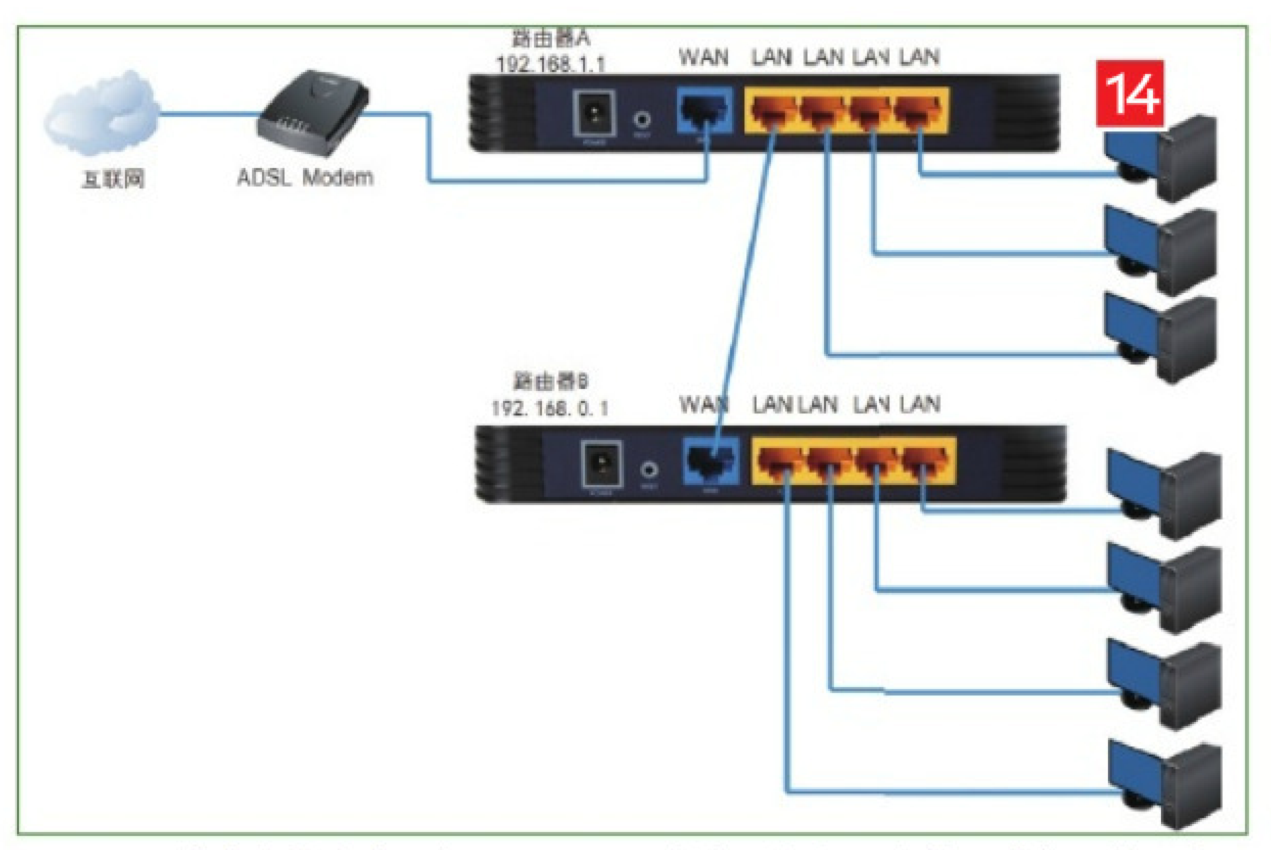
将A路由器上的任意一个LAN口的电脑网线拔掉，用一根网线连接A、B路由器的LAN口，再将从原A路由器上拔下的电脑连接B路由器的LAN口（图13）。这样6







■图11：关闭DHCP服务器
■图12：设置B路由器LAN管理IP
■图13：空出路由器B的WAN口，路由器B关闭DHCP，并修改LAN地址



■图14：此种连接方式最好不要采用，路由器的主要功能是进行网络隔离

台电脑全都可以共享上网了，B路由器相当于只当交换机使用，B路由器上的电脑全都通过A路由的DHCP获得IP地址，并且A和B路由器上的电脑都能相互访问。

常见错误与提示：

使用路由器代替交换机时，最常见的错误是将从A路由器LAN口引出的网线，接到B路由器的WAN口（图14）。这样虽然也可以实现共享上网的功能，但设置较为复杂，需要开路由器B的DHCP，设置DHCP与路由器A不同的IP地址段，而路由器B的LAN地址则需要与路由器A在同一地址段。而且组网成功后，路由器B下的电脑可以访问路由器A下的电脑，但反之路由器A下的电脑不能访问路由器B下的电脑，除非需要进行网络隔离，否则最好不要连接到路由器B的WAN口。

无线路由发余热，充当AP信号强

家庭或办公环境中，常常为无线网络覆盖面和信号强度的问题困扰，即使使用所谓的三根天线“穿墙王”路由器，效果也不尽如人意。因此添加无线路由或AP，对原有的无线网络进行扩展和增强势在必行。

案例：

在卧室中用手机和平板电脑，连接书房中的三天线无线路由器A上网，但信号非常不好，网速很慢，时断时续。家中有一个以前替换下来的单根天线无线路由器B，因此考虑将这个老旧的无线路由器安放在过道中，充当AP增强无线信号。

解决思路：

开启了无线路由器B的AP模式，就可以轻轻松松将两台路由器进行无线桥接，从而将路由器A的信号进行增强放大，使无线信号传播到更远的地方。

实施方案：

书房中的无线路由器A无需再改动设置，只需要对新增加的路由器B开启AP模式即可，这里以TP-Link WR845N无线路由器为例进行介绍。

登录无线路由器B的WEB管理界面，默认登录IP地址为192.168.1.1，登陆用户名和密码默认均为：admin。进入路由器管理界面之后，点击左侧的“无线设置”→“基本设置”，选择“开启WDS”模式（图15）。

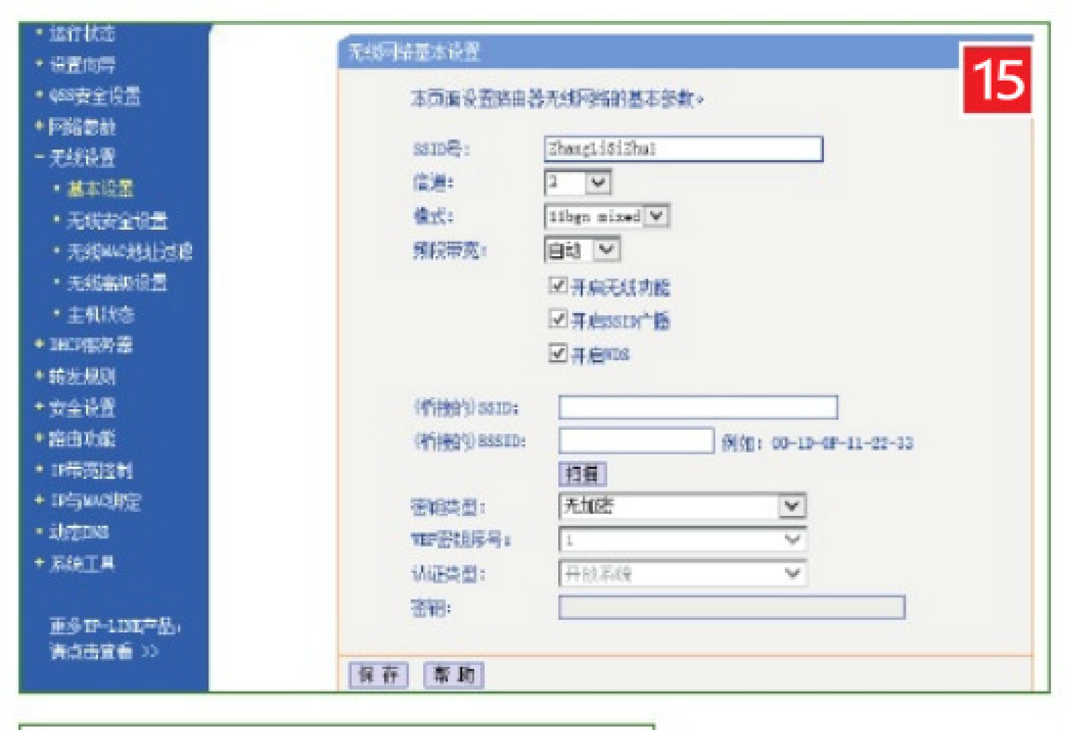
然后点击“扫描”按钮，无线路由器自动会搜索到周围的无线路由器的信号，选择准备进行桥接的无线路由器A，然后点击“连接”（图16）。

自动返回到无线设置界面，已经可以看到桥接的无线路由器A的SSID名称，再进行一些相关的加密设置，即无线路由器A的连接密码验证（图17）。

最后点击“保存”，然后路由器重新启动无线路由器，无线路由器B的AP模式就成功开启了。当然，无线路由器B也要开启无线功能，并进行相应的无线安全设置，才能进行正确的连接。以后在卧室中直接连接无线路由器B的信号，就可以顺利上网了。

案例2：

在某公司办公环境中，要对现有的有线网络增加无线上网功能。由于原有的网络设置较为复杂，有大量不支持无线网络的电脑、打印机和交换机等设备，无法直接使用无线路由器B替换原有的路由器A上网，因此需要将无线路由器B作为子设备，添加入原有的网络环境中。






AP列表

扫描到的AP的信息如下：

AP数目： 20

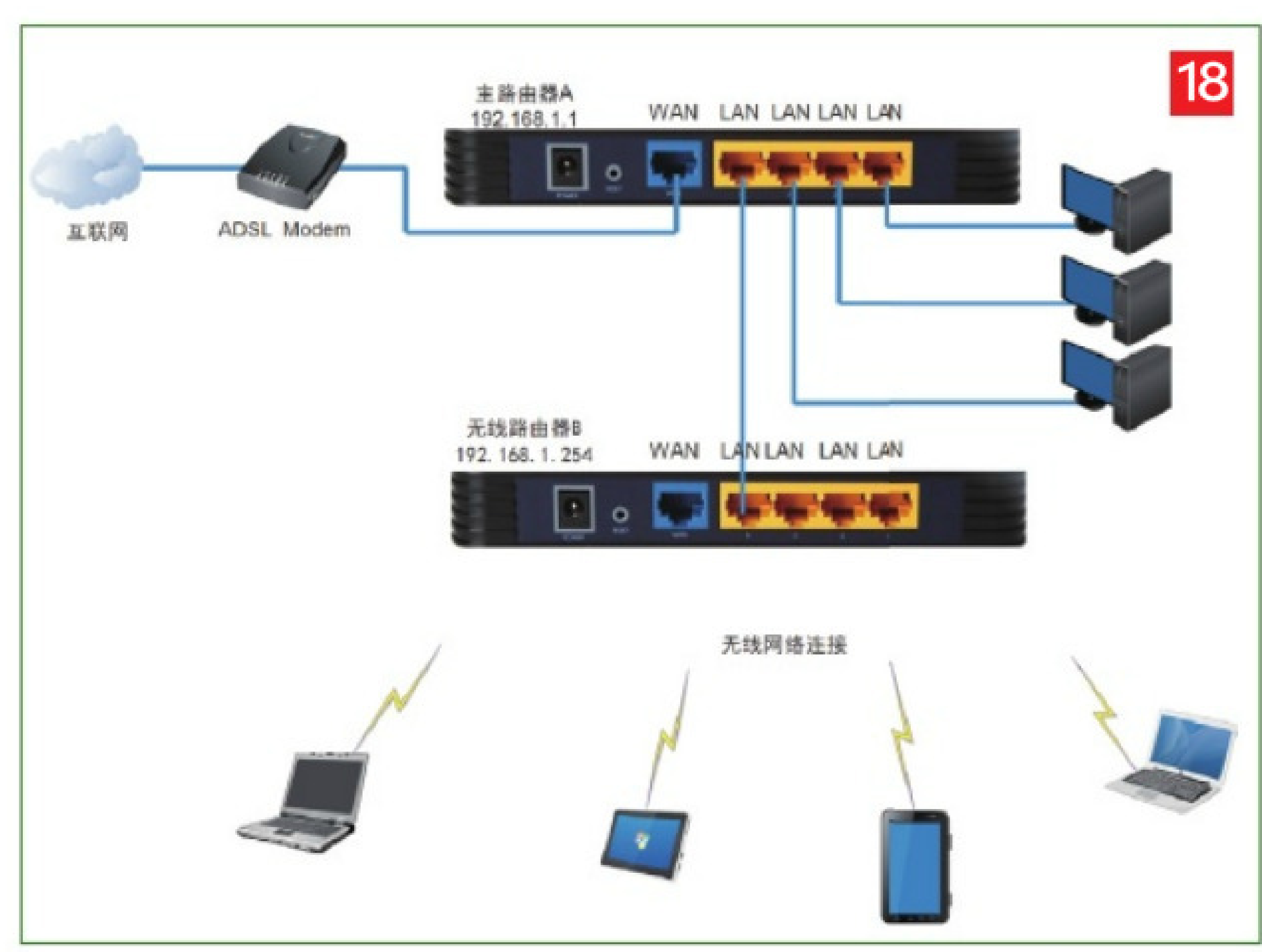
ID	BSSID	SSID	信号强度	信道	是否加密	选择
1	94-0C-6D-D4-BA-C6	MERCURY-3P8CE2	2dB	1	是	连接
2	74-EA-3A-3E-31-E4	TP-LINK_3E31E4	5dB	1	是	连接
3	E4-D3-32-0E-45-0E	TP-LINK_450E	4dB	1	是	连接
4	78-A1-06-94-6D-0E	TP-LINK_602	49dB	1	是	连接
5	A8-15-4D-EA-1F-F0	TP-LINK_EA1FF0	17dB	1	是	连接
6	6C-E8-73-67-6D-64	XS	11dB	1	是	连接
7	0C-72-2C-A8-25-78	FAST_A82578	15dB	6	是	连接
8	A8-15-4D-7F-6F-60	Find me	14dB	6	是	连接
9	1C-FA-68-14-97-DB	LDY	3dB	6	是	连接
10	8C-D1-77-6E-22-02	TP-LINK_6E2202	3dB	6	是	连接
11	C0-61-18-2B-B9-CE	TP-LINK_xxxx	24dB	6	是	连接
12	CC-34-29-62-9F-AC	chenyan	12dB	6	是	连接
13	C0-61-18-2B-FD-4A	luoj	10dB	6	是	连接
14	C8-E7-D8-47-24-54	tangw	18dB	6	是	连接
15	C8-E7-D8-0A-D5-6A	MERCURY_0AD56A	3dB	11	是	连接
16	C0-61-18-B7-F1-14	MERCURY_ddj	5dB	11	是	连接
17	B8-55-10-87-F7-FC	TOTOLINK_87f7fc	50dB	11	是	连接
18	28-2C-B2-98-5A-E0	ccz	9dB	11	是	连接
19	04-8F-A7-00-DB-D4	ckp	4dB	11	是	连接
20	70-3A-D8-12-37-38	xiaomi3	3dB	11	是	连接

返回 刷新

■图15：开启WDS模式

■图16：选择要桥接的无线路由器

■图17：设置无线路由器A的连接安全验证



■图18：充当无线AP时，注意不要连接无线路由器的WAN口

解决思路：

在不改动原有网络设置的情况下，添加一个无线路由器B，只需开启其无线AP功能，而不必使用路由功能。其原理类似于前面介绍的路由器充当交换机使用，在这个案例中，无线路由也其实是充当了一个无线交换机的功能。

实施方案：

使用某台电脑连接登录无线路由器B的WEB设置页面，首先当然是要设置无线路由器的SSID，开启无线功能，允许SSID广播，并进行无线安全设置。这里与普通无线路由器的设置相似，就不多说了。

与普通无线路由器设置不同，无需进行WAN网络设置，而是与前面介绍的路由器当交换机用相似，修改无线路由器B的LAN口的IP地址，防止与路由器A的IP起冲突。同样，也要关闭无线路由器的DHCP功能，因为主路由器A已经开启DHCP，可直接给无线设备自动分配IP地址。

然后就是最重要的一步——物理连接，直接用网线连接路由器A和无线路由器B的LAN口（图18），**千万不要连接无线路由器的WAN口**。这样无线路由器就可以提供无线AP功能，供办公环境中的无线设备上网了。

常见错误与提示：

很多用户增加无线路由器时，会将主路由LAN口出来的线，连入无线路由的WAN口，并且开启无线路由的DHCP功能。这样不仅会造成IP冲突，而且无法正常连接到Internet网络。所以千万记住，与有线路由器充当交换机使用一样，要把无线路由器的WAN口空置出来。



■图19：8字形室内光纤结构图，其直径和形状与电话线类似，但两个管内并非线缆，实际为保护钢丝，非常细的光纤被夹在两侧管中间



■图20：较高端路由器常常有多个拨号选项

有形到无形——互联网接入

除了局域网接口和配置外，我们有时还会碰到互联网接入的问题，特别是目前很多地区都在进行光纤改造，3G、4G无线通讯标准也在快速普及。对升级了这些互联网接入方式的用户来说，好久没有动过的Modem、路由器、手机、乃至线路都要重新整理设置，其中也涉及到了不同于局域网的多种硬件接入和软件设置问题。

光纤入户与宽带设置

对于大部分用户来说，从ADSL或入户宽带转为光纤都有两个比较不同的感觉。首先是光纤的特殊性，由于其中是以玻璃基材质传播光信号，虽然强度并不差，但对弯折的耐受度远低于网线或电话线（图19），原有布线如果有较大的折弯部分，特别是最常见的沿墙角布线方式，因为过大的弯折角度都不能使用。其次是由于光纤承载的固话功能必须在Modem上分离，与ADSL入户使用信号分离盒的方式有一定差异，因此需要的电话线长度、电话摆放位置等有明显变化。

在接入了高速的光纤后，我们不妨也来了解一下路由器针对入户网络的设置。对于最常用的PPoE（虚拟拨号协议），大家也许都已经很熟悉了，但在很多路由器的设置界面中，还有两种拨号方式——PPTP和L2TP（图20），它们是什么呢？

PPTP的全称为Point to Point Tunneling Protocol，即点对点隧道协议；L2TP全称为Layer 2 Tunneling Protocol，即第二层隧道协议。在实际使用中，两者的应用能力类似，都支持网络数据流加密，支持点对点协议，可设置从外部通过客户端进行访问，或者作为VPN（Virtual Private Network，虚拟专用网络）的连接方式。相对于PPTP，L2TP的使用方式更灵活些，例如L2TP不要求必须为IP网络，两端点间建立单一隧道。L2TP支持在两端点间使用多隧道等，不过这些对普通用户来说略有了解即可。

无线高速网

随着3G、4G通信标准的普及，越来越多的用户开始使用这些高速无线网络连接，尽管数码设备和无线网络在连接和设置方面远比有线网络简便，但也有一些需要注意的事项，例如某些设备需要特殊的设置开启4G，如荣耀6的“载波聚合”，而一些2G、3G用户直接更换4G SIM卡后，还需要通过发送短信等方式来开启4G连接。

另外我们还需要注意WiFi无线信道的数量与分配、WiFi标准的配合、无线信号有效距离等，才能保证较好的网络连接效果、这些我们在近期的专题中都有所提及，这里就不再赘述了。

头牌新闻

英特尔酷睿i7处理器至尊版中国首发

■本刊记者 魔之左手

9月19日，英特尔（Intel）公司在北京发布了首款八核桌面处理器——全新英特尔酷睿i7-5960X至尊版（研发代码为“Haswell-E”），为渴望进一步提升电脑系统性能的发烧友和骨灰级玩家提供他们所需的运算速度、核心性能、超频表现和平台功能，开启了英特尔“重塑桌面计算”的新阶段。

酷睿i7-5960X采用22纳米制造工艺，拥有8个物理核心，可进行16线程并行计算，支持全新的DDR4内存和X99芯片组，同时提供40条PCIE3.0通道，支持4显卡互联，拥有强大的多任务处理能力，可同时轻松完成多任务处理和高性能计算，如同时进行3D渲染、视频处理、编辑图形密集型文件、压缩等应用；此外它没有锁频，极限玩家可以通过超频获得更强大的性能。



英特尔公司中国区销售部总经理柯道远致辞

英特尔公司中国区销售部总经理柯道远和英伟达（NVIDIA）全球副总裁中国区总经理张建中在会后采访中表示：“英特尔致力于通过创新和变革为游戏玩家带来极致性能，目前在PC市场英伟达GPU搭配英特尔CPU的最佳组合已经深入人心，随着（同日）英伟达最新一代Maxwell旗舰级显卡的发布，又将引发骨灰级玩家的升级狂潮，届时Maxwell旗舰级显卡与英特尔至尊版i7处理器双剑合璧，无疑将继续成为骨灰级游戏玩家的最佳选择。在未来英伟达将继续与英特尔深入合作。”P

硬件店

爱普生2014年墨仓式新品全面发布

10月16日，爱普生（中国）有限公司在北京召开“抢跑”——2014爱普生墨仓式新品发布会。在秉承墨仓式“省、好、多”优势的基础上，推出墨仓式L1300 A3+高速图形设计专用打印机、墨仓式L1800 A3+影像设计专用打印机，以及拥有“智能小王子”美誉的墨仓式L455无线一体机，填补了A3墨仓式市场空白，拓宽了应用领域，提升了产品性能，使得墨仓式家族得以进一步壮大与完善，同时也标志着爱普生墨仓式打印机进入了全新的智能时代.

L1300的优势体现在产品的“高效”性上，独特的三双黑A墨打印技术使黑白打印速度提高至两倍，普通模式下就能进行15页/分钟的高速打印。L1800则拥有6色专业级打印能力，色彩展现层次更丰富，还能进行A3+大幅面无边距打印。墨仓式L455无线一体机支持WiFi Direct无线直连功能，用户可使用移动设备与打印机直接连接打印，无需路由器或热点。它配有LCD液晶屏，信息直观，易于操作，并且取消了运输锁和气孔塞设计，运输时无需切换，更加易用。



爱普生高层共同开启发布仪式

爱普生还针对家庭用户提供了搭载多种“立体纸模”模型的APP——“纸叮当”。家长们可以直接在手机、Pad等移动终端快速方便的找到孩子喜欢的并且适合其年龄段的纸模模型，然后通过WiFi与打印机相连，就可以直接将纸模打印出来。

雷神911-T1上市遭疯抢

9月24日上午，雷神911-T1首发，1000台产品瞬间售罄，此前，雷神911-E1成为京东上首个开启交钱预定模式的笔记本产品，2512台产品提前两天抢购一空。



雷神911针对年轻人渴望自己的游戏本能够与众不同，彰显个性的需求，采用充满未来科技感的蝶形外观，并且在测试期

头牌新闻

戴尔ALIENWARE Area-51王者归来

■本刊记者 魔之左手

戴尔日前宣布推出ALIENWARE新一代游戏台式机Area-51，它融入了Intel、NVIDIA 以及AMD的最新科技成果，强势回归的Area-51产品提供了超越Ultra HD标准的分辨率并支持多屏设置，在任何可用的分辨率下为游戏玩家提供高帧率的游戏表现，以满足苛刻玩家对顶级游戏体验的要求。

Area-51采用最新的“Triad”工业设计，独特的三角形机箱有着便于使用的前后接口、能够确保性能的创新散热管理系统、便于开启以进行升级的机箱结构等。它采用英特尔最新Haswell-E六核或八核处理器，最高支持32GB DDR4-2133内存，配备原厂可超频和一体式液体冷却系统。Area-51采用AMD公司或NVIDIA最新图形处理器显卡，支持多达3显卡并联。



戴尔大中华区产品经理包佳华女士进行产品介绍

Area-51还搭载了新的Alien Command Center 4.0版本，支持20种颜色的灯光，可对主机上9个可编程照明区进行个性化控制，使用AlienFX时能够产生多达512万亿种的照明方案组合。该软件同时也标配了专有的硬件监测及自动配置软件Alien Adrenaline，能够进行硬件监测，对特定游戏和应用程序自动进行性能优化及文件配置，还可以自动或手动调整CPU的频率、电压、内存延时等。

间根据测试人员所提出的问题对产品进行不断改进。通过以上我们不难看出，雷神911-T1是一款根据用户需求，经过深入交互的而制造出的产品，早上市之前就已经拥有了大量粉丝与优异的用户体验。

软件圈

腾讯X5浏览服务正式开放

9月23日，腾讯正式宣布开放业内首个浏览服务开放平台，向APP开发者共享腾讯X5浏览服务，推动移动互联网的“浏览蝶变”。微信、手机QQ、新浪新闻、凤凰新闻、搜狐视频、京东等各类共30多款知名APP成为首批受益者。腾讯X5由X5浏览内核及其相关云服务构成，基于WebKit深度优化和合理扩展的X5内核，全面整合腾讯公司在云安全、云加速和大数据分析应用等相关领域的研发和运营能力。它能够让APP的网页加载速度提升35%、流量消耗减少40%，并提供基于黑名单的云网址监测能力，支持多达26种视频格式、42种文件格式。腾讯X5在浏览内核层引入云计算和大数据应用等前沿技术，也是一项新的尝试和重大突破。

“每天的手机上网，看似大多在使用像微信、搜狐视频这样的Native APP（本地应用），但实际上并未脱离网页浏览需求”，腾讯浏览器产品部总经理钟翔平告诉记者，“APP开发者为满足这一需求而提供内置浏览功能，却无力提供增强的浏览安全性、稳定性和兼容性，更不可能为用户考虑浏览加速、节省流量等重大问题。要根本性解决这些难题，需要深厚的技术积累和沉淀，同时需要投入大量运营成本”。钟翔平表示，本着一贯的开放共享精神，腾讯决定向业界开放X5浏览内核，为移动互联网的健康持续发展贡献一份力量。

高德地图宣布“新高德”战略

9月23日，数字地图内容、导航和位置服务提供商高德在京正式宣布“你敢用，我敢赔”政策，承诺广大用户：如果使用高德地图导航出现错误，高德将对用户进行赔偿。阿里巴巴集团UC移动事业群总裁俞永福同时发布“新高德”战略，提出“三大专注”：专注用户需求，专注做最好的地图导航产品，专注地图导航产品的技术研发，未来三年无商业化目标。“新高德”战略被视为高德自今年7月全面整合进入阿里巴巴后的全新起航，更加强调专注和专业。俞永福表示：“阿里巴巴是国内市值最大的互联网企业，拥有最领先的云计算平台，海量优质的数据及强大的数据处理能力，这些都将帮助新高德在此前领先基础上更上一层楼，成为一家更专业、更专注的互联网地图企业。”

会上高德同时发布的《2014年“十一”出行路况预测及避堵指南》，正是基于海量历史出行数据分析预测了“十一”期间全国六个热门旅游城市的交通状况，并提供出行指南，最高可为用户节省约50%的出行时间。高德同时宣布了面向用户的全新政策，承诺高德地图“敢用敢赔”：如果使用高德地图导航出现错误，高德将对用户进行赔偿。

晶合快评

浸入

■晶合实验室 坏香橙

微软最近的棋路可有些不对劲儿。

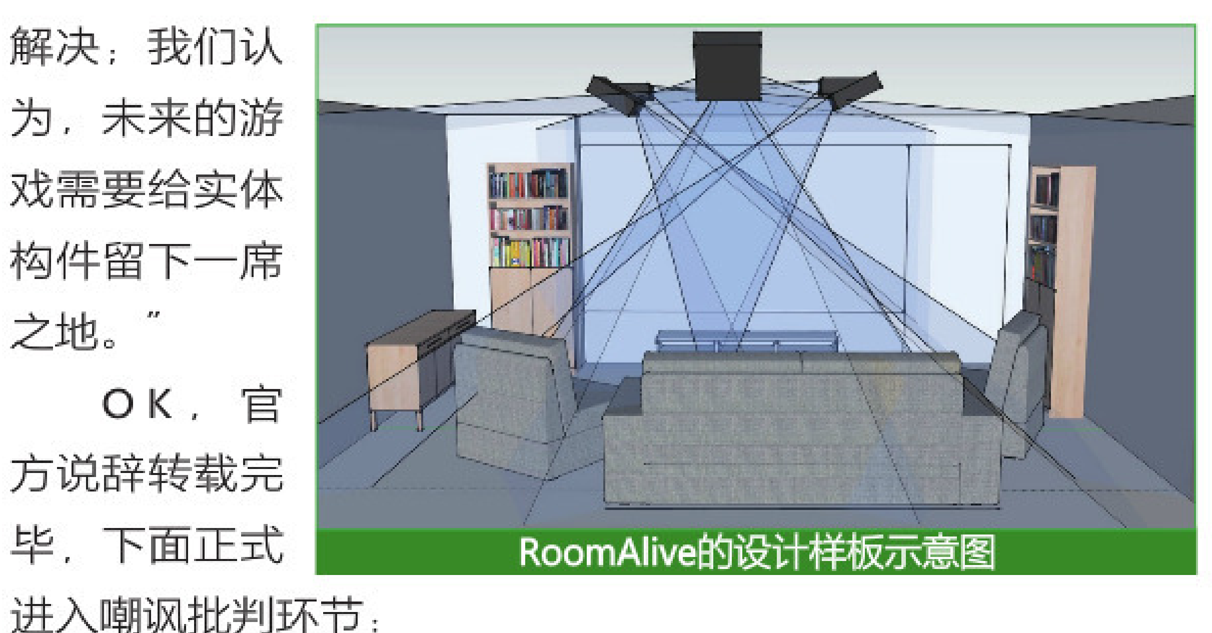
首先，历经了千辛万苦的挣扎与折腾之后，Xbox One，这台在刚刚开始的新一代主机大战中落于下风的游戏机正式进入了中国市场——如此一来，这片“电玩新大陆”（在微软市场部某些中高层管理人士看来）上的土著用户势必会被可以亲手喂大象苹果的《动物园大亨》（Xbox One中国行货初版的捆绑游戏之一）俘获欢心，从而心甘情愿地接受4000元人民币以上的定价外加前途不明的配套游戏供应服务；其次，就在不久前，向来财大气粗的微软又做了一笔大生意——在独立游戏界大红大紫的传奇沙盘游戏《Minecraft》被这条IT金元大鳄一口吞下，代价“仅仅”是25亿美元的收购价码，美中不足的是这部神作的创造者未能被这笔横财打动加入微软旗下；接下来，定位不咸不淡尴尬不已堪称当代IT界首席鸡肋的Surface（RT）系列硬件也传出了“此物药丸”的传言，至于是否靠谱，结合上一条收购信息大家估计可以找出属于自己的答案；最后，似乎是满载怨言的Windows 8给继任者带来了太多的压力，曾经被众多拥护者寄予厚望的Windows 9不辞而别，取而代之的是重归两位数编号序列的Windows 10——若干年之后，倘若未来的历史学家重新回顾信息时代蒙昧阶段的历史，这个“8→？→10”的版本更替又会给他们带来何种联想呢？属于软件托拉斯的“失落环节”吗？

我相信，即便没有更详尽的解释，大多数朋友也能理解上述列举条目的真正含义。不过，概率统计学的常识告诉我们，抛开主观感受造成的影响不提，诸如全垒打、妙棋、昏招以及惨败这些极端化的成败概念都不会一直持续下去，“乐极生悲”与“否极泰来”指代的正是这项理论。微软自然也不例外，尽管最近的表现算得上是败笔横生，但在那些令人哑然失笑的笨拙招式之间，我们依旧能找到一些值得发掘的亮点，例如这个：

在去年的CES大会上，微软展示了一项名叫“IllumiRoom”的研究项目，试图通过一套附加的投影系统，把电视机周围的空间也纳入主机娱乐的范围，让端坐在电视前的玩家产生沉浸于游戏中的直观感觉；如今，这项浸入体验计划出现了一个2.0版本，那就是微软刚刚公布不久的“RoomAlive”计划。和IllumiRoom相比，RoomAlive的沉浸半径变得更大——利用6个Kinect传感器对玩家的头部位置进行捕捉，再加上投影设备的辅助，虚拟幻象的扩散范围已经遍及了整座起居室。从理论上来说，玩家除了可以像以往的体感游戏一样直接用手势或肢体与VR目标展开互动之外，在自家房间的每一面墙壁上都可以进行游戏。

暂且不提围观群众的感受，至少在微软自家看来，这项技术不可不谓前途无量——微软研究院的发言人如此表示：

“作为游戏平台，RoomAlive依旧有不少问题需要探索解决；我们认为，未来的游戏需要给实体构件留下一席之地。”


RoomAlive的设计样板示意图

OK，官方说辞转载完毕，下面正式进入嘲讽批判环节：

别傻了，纳德拉先生，VR技术不是这么浪费的。

我们都清楚，作为一个新官上任的婆罗门CEO，你需要一点时间以及几项新计划来树立自己在公众心目中的权威——所以，这种本末倒置的愚蠢构想是否可以尽量收敛一些？

让我们想象一下吧，你们花费了无数资金，尝试把玩家的起居室变成由虚拟影像构成的娱乐中心——但是且慢，是谁给了你们如此旺盛的信心，居然有胆量利用一台小小的娱乐设备干涉消费者自家的装修设计？什么样的投影，才能够天衣无缝地掩盖室内装饰的色泽与材质？什么样的布局，才可以准确无误地展现诸位构想中的游戏画面？这都是显而易见的常识问题，不应该存在理解障碍吧？

说到底，让地面去适应脚底的思路始终是吃力不讨好的下策，至于正确的选择或曰上策，为什么不试试穿鞋呢？

没错，找出这个上策答案并不需要太多联想——Oculus Rift虽然已经变成了扎克伯格名下的品牌，但这种思路依旧没有被垄断，不是吗？

设想一下，结合Google Glass的增强现实与Oculus Rift的虚拟现实理念，用摄像头捕捉玩家起居室的陈设，然后用虚拟成像贴图材质赐予它们全新的互动属性，对于沉浸其中的玩家来说，这种体验又与RoomAlive存在多少差异？在实现难度与制造成本方面又有多少优势？

没错，这种设备恐怕会让人想到Sony推出的某些同类器材——但请不要忽视现阶段头戴式VR设备应用于游戏领域的最大短板：操作。视觉效果已经是算得上是身临其境，互动操作却又必须依靠鼠标键盘这些外加设备，说实话，这种体验着实有点让人扫兴。

然而，如果在这套理论基础上添加Kinect引以为豪的动作捕捉技术，结果又会如何呢？

至少在我看来，能够在真正意义上的沉浸环境中抬手给《动物园大亨》里的大象投喂苹果，这种感觉肯定要比欣赏大屏幕电视上的虚幻画面来得更惬意。

至于这种体验对于“游戏新大陆”的“土著玩家”又有多少吸引力，答案还需要我多说吗？P

晶合快评

即将开启的视觉新时代

■晶合实验室 魔之左手

2014年9月18日，戴尔在北京发布了全新一代显示器产品，与之前的季度新品发布会不同，本次的发布会不仅推出了之前产品的后继型号，如Ultra HD（4K）规格显示器P2715Q以及P2415Q，还同时发布了两款很可能会改变显示器市场格局和PC用户使用感受的显示器——5K显示器UP2715K，以及34英寸曲面屏显示器U3415W。


戴尔UP2715K显示器

UP2715K是以拥有顶级性能、高清还原影像而著称的UltraSharp系列的最新旗舰产品，主要面向色彩关键型、高清晰度成像行业以及游戏、软件开发人员。它采用27英寸16:9超高清面板，屏幕分辨率达到5120×2880，像素总数超过1400万。UP2715K的分辨率已经达到目前主流DC甚至单反相机的分辨率水平，1400万像素以下的照片，可以在这款显示器上达到点对点显示，当然在处理时也就可以做到点对点的处理。它拥有12位硬件3D LUT并支持戴尔Premier Color技术，能够显示10.7亿色，具有精准的色彩还原度。UP2715K覆盖了99%的AdobeRGB和100%的sRGB色域，色差值Delta小于2，拥有连续的卓越色彩表现。同时戴尔UP2715K在屏幕表层玻璃与LCD面板之间采用了创新的光学贴合层，直接减少了光线通路中的反射面，相比其他产品光路中的有害反射减少了86%，拥有更加出色的精准显示效果。

对于UP2715K显示器比较特殊的分辨率，戴尔大中华区终端计算产品事业部销售总经理黄跃先生表示：戴尔与NVIDIA和AMD这样的显示芯片厂商进行了深入合作，可以保证主流显卡和应用正常支持这一分辨率；另外如孤岛危机等主流3D游戏也已经能够很好地实现这一分辨率。



戴尔大中华区终端计算产品事业部销售总经理黄跃接受专访

其实对于我来说，UP2715K显示器有些偏向专业应用，毕竟对我们大多数读者更关心的游戏娱乐应用来说，4K分辨率的游戏画面和5K分辨率差别并不大，也很少有点对点处理图片的需求，所以将更多的关注放在了U3415W上。

面对快速走向超大屏的消费级显示器市场，戴尔推出的UltraSharp U3415W独辟蹊径，是业界首款展示的34寸曲面屏显示器。曲面屏显示器能够让使用者一直处在画面的中心位置。它拥有3440×1440的分辨率（21:9规格），相对“扁平”的曲面屏为用户带来充满视野的高清晰度全景画面。


全球首款34寸曲面屏显示器戴尔UltraSharp U3415W

对于行业用户而言，无论是图片、视频编辑，动画渲染或者是应用程序，游戏开发，工作人员都可以在U3415W的超清大屏上展开多个窗口，并准确把握每一个图像细节；同时，99%的sRGB色域与10.7亿色彩产生了高对比度和丰富的色彩层次，能够精准还原任色彩，助力行业用户仔细打磨每一个图像细节，确保呈现最佳视觉效果。U3415W支持戴尔Easy Arrange软件，用户可以在大屏幕上同时开启多个窗口，并根据自身需求布局窗口，最大化提升工作效率。

对于娱乐用户，特别是玩家而言，戴尔U3415W曲面屏显示器在34英寸的大尺寸下，能实现均衡的视距和视角，保证了显示画面的一致性，不仅能提供舒适的观看感受，而且减少使用者头部和眼球的运动，可以提升快节奏游戏的成绩。它还集成了9W功率的内置音箱，能够为用户提供影音一体的顶级娱乐感受。

对于有能力组建多显示系统的用户，戴尔S2715H以及S2415H无边框超广视角显示器可以提供更广阔的视野和更高的分辨率，它们采用6.05毫米边框，1920×1080广视角屏幕，分别内置9W×2以及3W×2的音箱。

戴尔的新一代显示器涵盖了超高分辨率、曲面屏、无边框（多显示器）等多种产品，它们与正在兴起的头戴式显示和3D显示能力一起，正在将个人显示带向视觉新时代，也许就在不久的将来，我们就将享受与现在完全不同的视觉交互感受。P



正邪双刃剑
游戏辅助的前世今生

□内蒙古/葬月飘零

说实在的，人生在世难免会遇到一些困难，借助其他力量来解决问题已经是一件非常普遍且行之有效的方法，在你看来很困难的问题或许在其他人眼里仅仅是举手之劳。一些打不过的Boss我们很自然地选择了修改器，一些过不去的关卡我们也自觉地选择查看攻略，而一些机械重复的网游任务则可以选择外挂来帮助我们从刷刷刷的怪圈中脱身。求助于游戏辅助虽然能够让我们的游戏生活更加轻松，但也损失了一部分游戏乐趣。怎么用能将乐趣上的损失降至最低是个问题，应不应该用就更是一个选择简单，选择动机复杂的难题。但至少，选择权还在玩家手中。

无公平道德束缚的单机时代

作弊是指为了达到目的而使用非正当手段的过程。无论哪一个领域都有作弊的存在，而自打有竞技比赛开始，作弊就一直相随左右：在传统的体育运动上各种违禁药品就是作弊的手段之一，在两方甚至多方博弈的局中利用各种信息与资源的不对称也可以说是一种作弊，因而作弊更多的可以理解为一种破坏公平竞争的非正当手段。

作弊码是老玩家们最熟悉的玩意儿，游戏开发商为了方便调试游戏等原因在游戏中加入了许多命令，只要输入进去就可以瞬间变出道具，就可以瞬间成为超人。我至今还记得《帝国时代2征服者》的快速建造作弊码是“AEGIS”，只要按下回车将这几个神奇的字母输入进去之后，以往游戏偏慢的战斗节奏瞬间被提升了一个层次，只要有足够的资源和手速，瞬间就可以拉出无数支强大的军队，配合上各种资源的作弊码——甚至终极单位眼镜蛇车，一场无情碾压式的单方面屠杀就会酣畅淋漓地上演。当然还有更变态的，输入“TORPEDO”之后立刻就会获胜，可当我在十分钟内将所有的战役关卡如此打穿之后，空虚和无聊的袭来让人措手不及，这时我才意识到作弊的副作用是如此的穷凶极恶。

当然，单机游戏的作弊手法除了作弊码之外还有万能修改器和专用修改程序，无论哪一种作弊的副作用最终都会让你放弃继续体验一款你还没有体验完全的游戏。成就感总是与困难程度成正比，越难的事情完成之后的成就感和满足感越高，反之越低，这也是人类不断发起挑战的情感激励。心智正常的人绝不会因为能够自由呼吸而感到满足，因为这对于我们而言实在是太简单了，但对于哮喘发作的人，或是溺水者而言，那则是最大的恩惠。所以在单机游戏的时代里游戏作弊并没有好坏之分，在道德上也无高低之分：你游戏水平欠佳但却想体验这款高难度游戏，那么用作弊的方式将游戏难度降到你可以接受的等


插件满足了玩家对便利功能的需求


输入作弊码可以跳过资源积累阶段直接进入战斗阶段


《黑道圣徒4》独特的剧情让它更像是一款自带作弊码的GTA游戏

级，然后享受游戏，这无可厚非——甚至是一个相当明智的选择。但如果你只单纯想从中得到碾压快感而使用作弊手段的话，那么你很可能会错过一款好游戏中最精妙的部分。

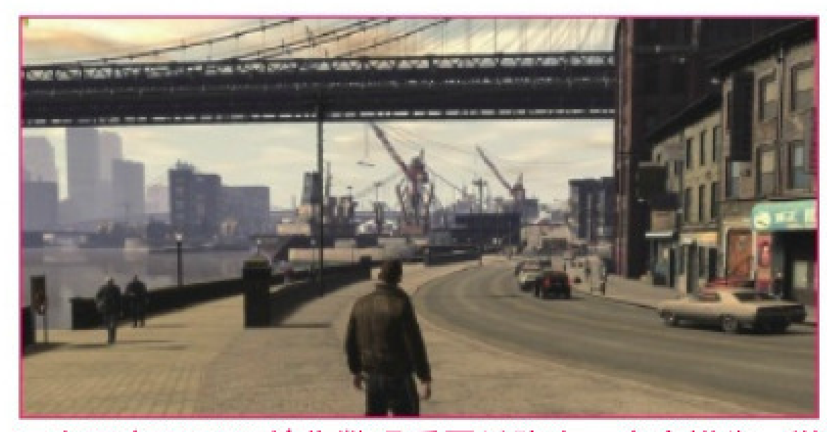
随着网络时代的降临，网游大行其道的今天，作弊依然跟进，当我们的视角从个体行为上升到群体行为的高度，再来看待作弊时，这又是另一种极为复杂的情况了。单机作弊产生的不公平只介于玩家和电脑之间，如今的科技手段还没有能力赋予电脑情感和辨别利益是非的功能，对AI而言都是一堆堆的0和1，根本没有公平、道德、是非概念，并不会伤害到电脑的感情与利益。但网络时代的博弈参与者都是一个个实实在在的大活人，人类一向会为资源而战，一旦因为作弊所产生的不公平触及到了玩家、运营商的利益和底线，那么战争无可避免。

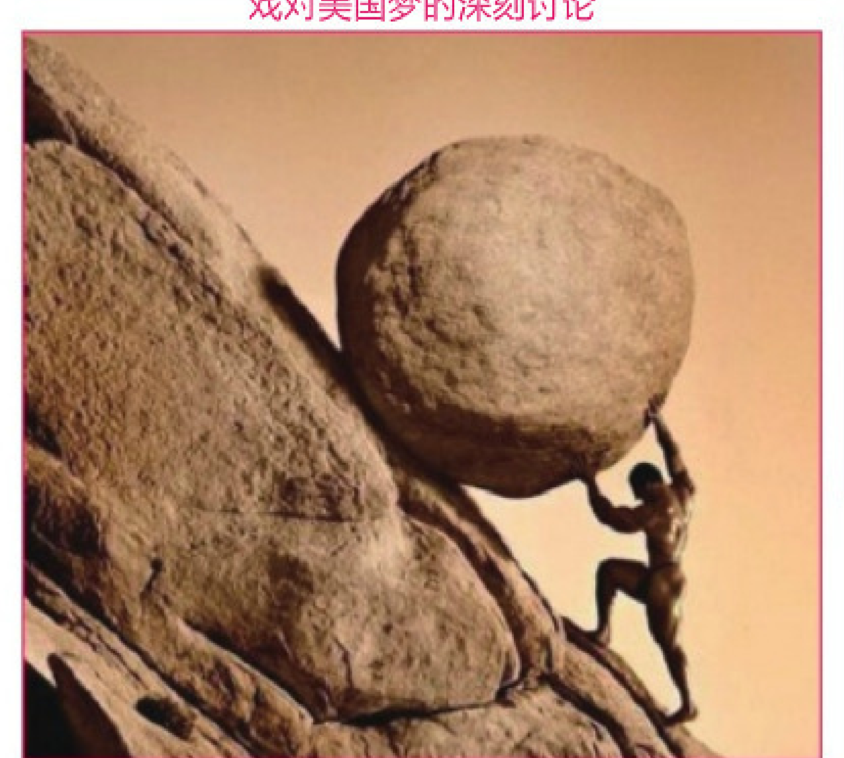
业界毒瘤与玩家帮手

首先我们需要澄清并区分几个概念，网游领域中的“外挂”一词指的是通过技术手段改变游戏虚拟角色以及游戏环境的相关数值，使角色更强、让环境对于使用外挂者更有利的第三方非法软件，游戏辅助是通过一个个脚本命令模拟真实手动操作帮助玩家游戏的第三方软件，而插件则是第三方增强软件，填补本体功能上的空白，让使用者获得本体不具备的更加方便功能的第三方软件。插件和辅助严格意义上讲遵循原来游戏软件所制定的规则，并没有通过欺骗与改造来改变软件的本体数据，而是加入额外功能为使用者提供便利。因此我们下面所讨论的辅助并不包括网游外挂，但包括插件。

套用一句在网络上被玩坏的公益广告最能描述辅助、游戏与玩家的微妙关系：没有买卖就没有杀害。如果没人去用，谁还会去生产呢？显然生产一个没有使用价值的商品是极为愚蠢的行为，玩家有需求，各类“辅助”才会层出不穷。讽刺的是，玩家对辅助需求的根本源头是开发商与运营商。

只以网游中玩家之间竞争的层面来看，那些使用辅助的玩家比没有使用辅助的玩家更有优势。运营商为了维护网络游戏的游戏环境和自身利益，必然会以一副道貌岸然的面目对使用辅助作弊的玩家予以惩罚。如果眼界再高一些，态度再客观一些，我们就会发现辅助对于两方玩家而言是公平的：那些使用辅助的玩家与没使用辅助的玩家虽然在游戏竞争环境上得到了优势，但由于游戏运营商对玩家账号等游戏资料有判决权和处置权，因而使用辅助的玩家所背负的风险比没使用辅助的玩家要高很多，加上使用辅助还需要为辅助支付额外费用、额外的时间与精力，付出也更多。而且就算有误封号的现象存在，没使用辅助的玩家也几乎承受的是零风险，所以使用与不使用辅助的两方玩家也算是公平，承受更多风险获取更大优势无论从道义还是法律上来说这都无可厚非，玩家之间没有什么好指责的。而那些被无良运营商煽风点火的玩家们大肆指责使用辅助的玩家，本应指向运营商的矛头被其巧妙地借用卫道士的嘴脸转化为玩家的内部矛盾，被当枪使的玩家们才是最大的悲哀，也是玩家与运营商在辅助层面上博弈的最大失败者。


不少玩家玩GTA输作弊码后屠杀路人，完全错失了游戏对美国梦的深刻讨论


如今的网游玩法与西西弗斯推石头没有太大区别


《坦克世界》插件与运营商之间的小摩擦频发


使用辅助的玩家承受着封号风险，而不使用辅助的玩家这方面的风险为零

接下来我们需要谈一个非常重要的内容——辅助的合法性也是非常值得商榷和亟待规范的问题。辅助合法性的评定权被运营商以道德绑架的方式牢牢地抓在手里，这成就了如今的荒唐局面：一个辅助是否合法不是以其功能是否越权是否打破公平竞争来判定，反而以是否触及到了运营商的利益为合法与非法的分水岭。近期最著名的例子就是腾讯旗下的《掌上英雄联盟》与多玩旗下的《英雄联盟盒子》之争，两方一直相安无事数年，矛盾突然在2014年4月左右爆发，企鹅列举出盒子种种罪状宣布其为非法辅助工具。免费换肤功能是“盒子”的最大优势，加上战绩查询、打野计时和扩大视距等便捷辅助功能，是玩家选择“盒子”的原因所在。随后腾讯就推出了自己的相关辅助，《掌上英雄联盟》将资料查询功能包揽，《英雄联盟控》猝然面对“做互联网如果腾讯抄袭你该怎么办”的中国互联网无解难题，而《英雄联盟官方助手》则囊括盒子大部分如打野计时等辅助功能。先不说二虎相争受波及的各类资料性质APP，就这么一手将对手定为非法之后推出官方所谓合法辅助的手腕也是着实猛辣，之前你情我愿相安无事，突然以受害者的姿态控诉之后转眼就变成了贩卖者。被波及的玩家也必须承受间接损失，原本许用的辅助突然变成非法，莫名其妙的被冠以使用非法辅助罪名剥夺账号所有权，除此之外玩家还痛失皮肤试用、扩大视距等方便功能，而且玩家个人的软件使用习惯也因此需要改变，店大欺客弱势一方的玩家只有默默吃掉

这哑巴亏。既解决了竞争对手又震慑了玩家还树立了一个正义形象，腾讯的惯用手段在辅助市场上依然强劲有力。

从上面的残酷实例中我们可以看出，话语权和界定权始终在运营商手里，运营商为了维护自身利益必然会最大限度的利用这一权利，相关界定的标准和法规应该制定出来，将界定权给予第三方而并非留在与自身利益切实相关的某一方手中才更加公平。对于玩家而言辅助的确是一个好助手，它让玩家们的游戏生活更轻松，但对于运营商而言则是“业界毒瘤”，它破坏游戏公平竞争的环境，最主要的还是触及到了运营商的利益。辅助为玩家所推崇却为运营商所痛恨，一个事物在相辅相成的两方却有着两种截然对立的态度，这本身既讽刺可笑又值得深思玩味。

最初只是想喝点肉汤

辅助一登台就以网游寄生虫的姿态露面，由于辅助的特性让辅助只能讨好一小部分玩家，而与大部分玩家乃至运营商为敌，这让辅助站到了一个极为尴尬的位置，上有运营商，下有大众玩家，而且辅助还不能太过火，也不能太无能。前者会杀死宿主，亡在辅助泛滥官方无力驱除的《魔力宝贝》，死在与辅助斗不过后公然默许辅助的《石器时代》都是前车之鉴。而后者则会在玩家面前失宠。辅助在这样一个小三的地位上，态度的拿捏很是微妙的一件事，不可惹怒正室但又必须取悦玩家。如此上天下地卡中间的辅助图的无非就是一个“利”字，虽说“网络游戏运营是一桩睡着觉都能挣钱的生意”，但投入的成本也相当巨大，没有一定资本的人是玩不转的，辅助正巧就是一个“智猪博弈”的小猪角色，小猪辅助以低成本搭上了大猪网游的便车，大猪吃肉小猪喝汤，纳什均衡边就此形成：玩家需要辅助提高游戏体验、辅助需要玩家口袋里的钱、运营商需要辅助的鲶鱼效应来刺激玩家消费。

▲《英雄联盟官方助手》刻意使用了官方二字，道德绑架的狠辣招式淋漓尽致



封杀LOL盒子大部分玩家站在了反对立场上，只因触及到了玩家的利益



佳作《魔力宝贝》被外挂干掉是表面，实质则为运营商与辅助之争的牺牲品



▶ 早期的双开插件被定性为非法，玩家练双号风潮高涨后官方将其作为基本功能之一

辅助绝不会先亡于网游，运营中的网游也绝对无法完完全全的将所有辅助封杀干净，除非将这一盆清水倒净，不然按下葫芦浮起瓢只能让运营商疲于奔命。因此一个动态平衡点就极为重要，这个点的主动权并非只在一方，反而掌握在玩家、运营商和辅助三方手上，玩家的需求促进辅助的功能变得更强大，运营商需要限制辅助别过界，辅助则需要在玩家需求与运营商的限制中找平衡，三方的默契成就了一款网游的平衡点。经过官方与辅助的博弈乱象之后双方都不太好过，毕竟都是伤敌一千自损八百近乎赔本的买卖，这让如今的辅助和运营商之间更有默契，网游中必须做却相当无聊的日常任务在某一方面就是为了给辅助铺路：既然无法避免辅助不如将辅助的注意力吸引到无关痛痒的小内容上。再聪明点的运营商还会推出官方辅助，在自己的网游产品中再次细分辅助的市场，从辅助市场再分一杯羹：既然我没法把你们都赶走，那么所幸我也跟你们一起分享这块蛋糕。

最终玩家只能接受三方辅助暗流涌动官方辅助大张旗鼓的游戏环境，甚至辅助已经成为玩家间除了战斗力、等级、装备之外互相竞争的一环：大家都在用我不用就会吃亏。虽然已经是如此残酷的局面，但三方都极有默契的让自己在不过界的前提下使自己利益最大化，一旦过界，三方的损失都是巨大的，游戏停运让运营商和辅助没得赚，让玩家没得玩。这种默契会一直续下去，直到其中一方退出。

招安与剿灭

辅助的下场只有两种，招安和剿灭。但最终归宿只有一种，那就是消亡。

其实辅助是一种完善手段，网游的一些功能不健全是辅助最先发现并迅速给出了行之有效的解决办法，大多比官方的反应速度要快得多。LOL打野杀死野怪之后没有指示器能够帮助其估算刷怪时间，打野计时的辅助就发现了这一问题，并简单的用几个计时器就填补了这一块不足，玩家刷野也更有节奏更具

策略，然而官方至今也没有在游戏内增加野怪刷新指示器。倒是满足玩家审美需求的LOL自定皮肤辅助引起了官方的注意，让官方借鉴这一个好点子，日后或许会在客户端内加入自定皮肤工具，但这仍是辅助走在了前面。显然官方如果能将这些及时发现游戏缺陷与不足并给出行之有效解决方案的辅助作者们招安，无疑是一个多赢局面，既消灭了辅助出现的可能性，又让自己的产品在上线前能够更加完善，玩家的游戏体验更棒，辅助作者也正了名。

招安是个好办法，但如果另有打算，剿灭也是一种选择。当辅助严重影响绝大多数玩家的公平游戏体验时就只有剿灭一种选择，显然官方没法作死的选择否定玩家游戏成就的回档来收拾这个烂摊子，剿灭无疑是最后的救命稻草，如果用得好，不仅可以起死回生更是能够迎来第二春，《魔力宝贝》的那一次打击辅助与外挂的行动让许多AFK的玩家再次回归，但可惜的是这一招太狠而逼急了辅助，导致最后辅助遍地杀死宿主三方皆输的悲惨结局。《三国群英传OL》大肆鼓励官方免费辅助虽然将第三方收费辅助全部挤走，但玩家经过两茬辅助的洗礼和大战下也所剩无几，很快鬼服遍地气绝身亡。LOL如今大热，腾讯更是因为玩家数量极大而玩起硬手段，将与辅助之战的矛头对准了玩家，加大对使用三方辅助软件玩家的封号力度，因此而流失的玩家对于庞大的用户群而言不值一提，但明显动辄10分钟匹配不上的情况明显反应了玩家对统治战场模式的热情降至冰点，统治战场成为一种几乎无人问津的模式，着实是一种资源浪费。显然剿灭是官方与辅助之争的最后底牌，是一种鱼死网破的终极招式，也是没有选择的最终选择。

招安与剿灭，无论哪一种，辅助迎来的最终结局都是消亡，这也是辅助最大的讽刺。

逼良为娼的悲哀

我们应该从现象挖掘到本质，而并非对现象大肆批判，这种沽名钓誉的手段只会引来口水战而对解决问题毫无帮助，而以消费社会问题哗众取宠的做法极为不负责任，这也正是“专家”词义逐渐由“权威”“专业”变成“下等”“做作”的代名词的原因。辅助流行的原因纷杂，但很多原因经过简单分析确实是显而易见的，所以我们不妨玩一个简单的追根刨底的问答来简单快捷的找到问题的根源：为什么会有玩家选择使用辅助呢？很显然，辅助能够减轻玩家在游戏中的工作量，为什么玩家玩游戏会有工作量？为什么一个玩乐的行为成为了劳苦的行为？游戏的重复劳动太多，各种刷字决已经成为网游的主体，不刷就无法体验到后续的内容，每一个游戏阶段的过度只有刷字决，早先的刷等级逐渐变成了刷技能、刷战斗力、刷装备，木桶的每一片都要足够长才够资格体验接下来的游戏内容，这早已是如今免费时代里网游、页游乃至手游在玩家与开发商之间公开的潜规则：不花钱，就多花时间。

绕了这么一大圈，我们只要去掉中间环节就可以得出根本结论：玩家选择辅助的根本原因在于游戏重复性的机械操作过多导致游戏性缺失，让网络游戏变成一件乏味且机械的拉锯式竞争。那么好，我们反推，如果一款网络游戏每一个阶段都有新鲜好玩的内容，机械性操作几乎为零，那么还有哪一个玩家愿意把享受游戏乐趣让给辅助体验呢？玩家玩游戏的根本动机就是为了获得乐趣，有些玩家可以从成就感中体验到乐趣，有些则可以从收集中体会到乐趣，女性玩家更是可以从视觉欣赏中汲取乐趣。就算是动物都不会将自己渴望得到的东西拱手送人，更不要说人了，如果真有这么一款“全程高能”的游戏，就算是傻子也不会使用辅助。但很遗憾如今国内的网游功利性太强，业内有“中国网游不以盈利为基础谈游戏性就是耍流氓”的高论，玩家持“充了钱爹就是神”的态度，苍蝇不叮无缝的蛋，难怪小三辅助会那么轻松的插进来，然后将玩家和运营商两方都狠咬了一口，甚至还激化了玩家与运营商之间的矛盾。

结语

辅助、运营商、玩家三者的博弈会一直持续下去，没有永远的敌人和朋友，只有永恒的利益，不同立场观点也不同，正所谓屁股决定脑袋。玩家手中的这一柄正邪双刃剑如何施展，用在正途还是用在邪道都不是这把剑或是整个江湖所能够决定的，能够决定的只有使剑的人，一个人正义与否要看他的敌人是否正义。正如文章开头所说，无论怎样，至少，选择权还在玩家手里。


插件为玩家游戏生活提供便利，可一旦惹怒正室，小三立刻会被封杀


“炉石”脚本出现的根源还是在游戏机制和规则太过变态


一些辅助与网络小说一样，平台与作者将玩家的钱按比例分成


“简单游”为辅助作者搭建了一个平台

移动游戏平台成就国产单机新价值

IP授权手游反哺单机

■北京 碧海银鲨

自从移动互联网兴起之后，便大有取代PC互联网的趋势，先是2011年智能机游戏开始逐渐出现，而后在2012年得益于智能机的快速普及、电信运营商网速的提升、网络资费的下调、以及WIFI热点的进一步覆盖，我国手游用户规模迅速扩大，手游市场也出现了剧烈的变化，出现了数款千万月收入的产品。



智能手机在2011和2012年的高速发展

经过2011年与2012年这两年的蛰伏期，国内终于迎来了被称为手游爆发元年的2013年，移动游戏数量开始井喷，尤其是以《我叫MT》为代表的产品开创的卡牌手游时代，以及腾讯借助与手Q与微信在手游市场上的发力，涌现出一些月收入5000万以上甚至过亿的产品，并且市场规模突破百亿，超过了页游。

进入2014年，随着流量费用的不断走高，产品的大量涌现，研发商们为了提升手游的吸量能力，开始进入了新一轮的疯狂抢IP（intellectual property的缩写，意思是知识产权，可以理解为品牌）时代，2014年也因此被称为手游品牌元年。优质IP成为手游行业热得发烫的资源，而且行业跨度极大，从单机游戏、网络游戏、文学作品，一路扩散到电影、动画、综艺节目等。在这其中，单机游戏的IP有着独特的优势，因为经典的单机游戏都有着自己相应的玩家粉丝群体，这些用户本身就是游戏玩家，而且其中大多数并非只玩单机游戏，也许受众群并没有这么广泛，但相应IP的手游转化率要比其他类型作品，如电影，小说等IP的用户要高得多，而且更适合做成中重度手游。比如近期上线的《植物大

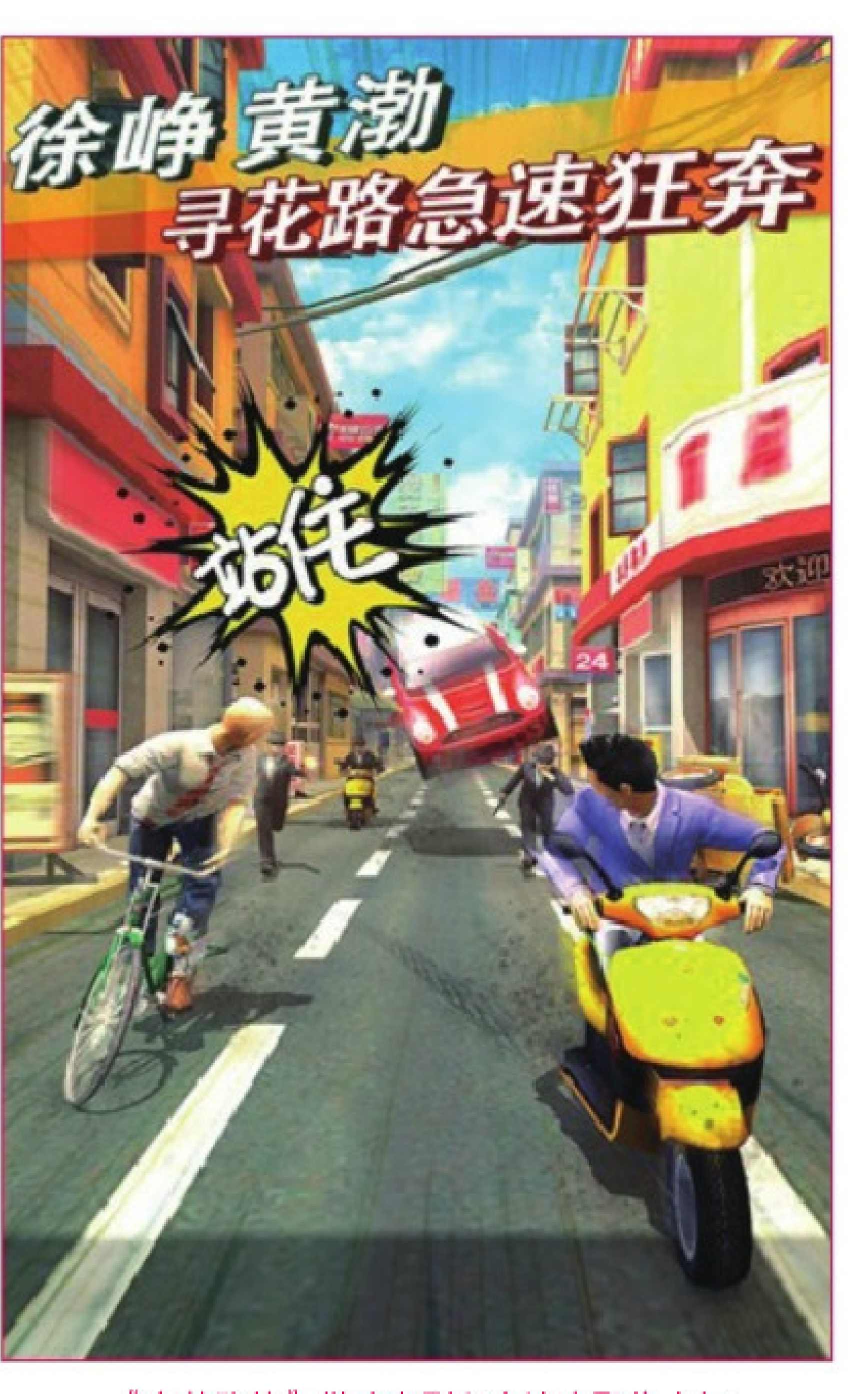
战僵尸：全明星》就是植根于经典单机塔防游戏而改编的全新卡牌对战手游，而《心花路放》《熊出没之熊大快跑》与《爸爸去哪儿2》分别是基于电影，动画与综艺节目而改编的跑酷手游。

国产单机游戏曾经伴随着我们的青春一路走来，经历了单机黄金时代的繁荣与PC网游时代的萧条，如今随着由于手游时代的来临，让国产单机游戏重新找到自己的品牌价值，在新时代迎来了老树发新枝的新一轮生机。在盗版横行的国内环境里，单机游戏厂商只有通过IP授权的方式，才能比较有效地赚取到真金白银，形成现金流的良性循环而活下去并有更好的发展，这样单机游戏的生命才能延续下去。本文整理了那些经典国产单机游戏相关IP手游的信息，由于目前大多数都还没上线，仅处于产品曝光或测试阶段，因此有情的广大玩家还得耐心地等待一段时间。



《爸爸去哪儿2》游戏画面


《植物大战僵尸全明星》：卡牌游戏



《心花路放》借助电影和主演来聚集人气

一大票知名单机IP在手，世界我有？大宇资讯IP战略将进入收割期

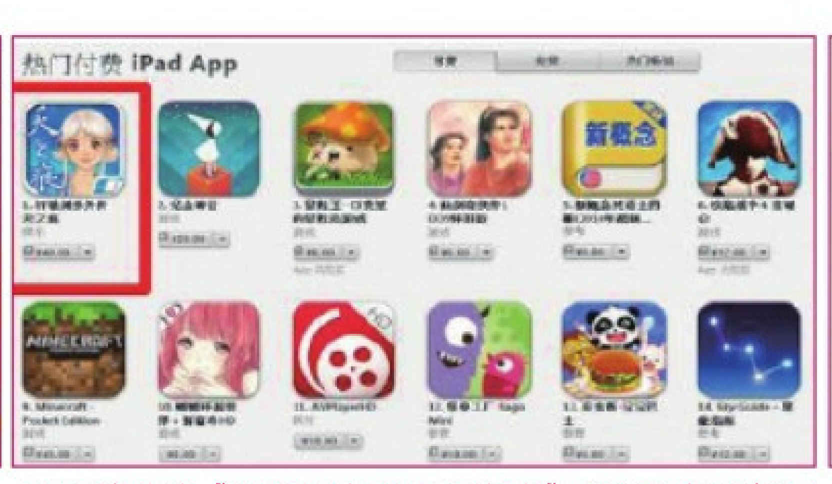
大宇资讯历年来所拥有的知名IP单机游戏，包括有《仙剑奇侠传》、《轩辕剑》、《大富翁》、《明星志愿》、《天使帝国》以及《阿猫阿狗》等等，可以说是华人世界中拥有单机游戏知名IP数量最多的游戏公司。就知名度与影响力而言，目前大宇资讯拥有的最为知名的单机游戏品牌主要是：国民级单机仙侠游戏《仙剑奇侠传》系列，有着24年悠久历史的历史神话题材的《轩辕剑》系列与休闲游戏经典作品《大富翁》系列，而这三大IP正好分别授权给大陆地区网游市场份额前3的游戏厂商。

日前据台湾媒体报道，大宇资讯授权腾讯开发的《仙剑奇侠



大宇旗下的知名IP们





大宇移植的《轩辕剑叁外传天之痕》iOS版宣传海报





大宇授权腾讯开发的《仙剑奇侠传》手游中赵灵儿的形象

传》卡牌版的手机游戏，已经完成封闭测试，测试状况相当令人满意，玩家留存率近7成，该款游戏预计10月底在中国大陆地区上市，大宇资讯先前已收取授权金，在游戏上市后，将再享有营收的分成。此前在9月份，姚壮宪还通过微博爆料说明年还会有《仙剑奇侠传》其他类型的手游。另一款授权畅游开发的手机游戏《轩辕剑》，预计11月在中国大陆地区上市，而授权网易开发的《大富翁》手游，以其游戏特性，则是规划抢攻大陆地区元旦与春节档期，预计明年1月推出。

由于IP最大的作用是利用经典老作品在粉丝受众群中建立起的品牌和该品牌带来的吸量效应，因此IP的命名对于玩家而言是一个十分敏感的话题。不过此前大宇已经先后将旗下的一部分2D经典作品从PC移植到手游平台，比如《仙剑奇侠传》、《轩辕剑贰》、《轩辕剑外传——枫之舞》、《轩辕剑叁外传——天之痕》等，因此最开始腾讯为了以示区别，就直接采用了旗下微信游戏约定俗成的命名方式而将《仙剑奇侠传》的卡牌手游命名为《天天仙剑》，结果可想而知，这个名字惹来了大量忠实玩家的抗议与吐槽，因此腾讯官方又悄悄地将名字改回《仙剑奇侠传》。


台湾手游《真神》

此外，早在今年三月份，搜狐畅游便正式公布了其将代理的一款S级神秘手游，该游戏是由大宇授权，上海哈邻网络根据大宇资讯的经典单机游戏《天使帝国》系列改编研发的手游《新天使帝国》，也是畅游2014年精品游戏收购代理计划的重量级产品，而后不久便有媒体曝出墨麟集团正在开发一款也是叫做《天使帝国》的手游，当然并非是游戏IP方面的侵权，只是名字上出现了雷同，结果只能是以墨麟集团收到律师函而被要求改名而告终。

虽然获得IP授权往往是冲着单机品牌如雷贯耳的名字而来的，但也有一部分是为了沿用同一题材世界观下的经典角色等其他因素，如近期触控科技宣布其将代理台湾的原创手游《真神》，并更名为《天之劫》。《天之劫》开发商奥尔资讯是台湾手游行业的翘楚，其成立于1990年，曾开发过《苍神录》等脍炙人口的手机RPG，制作团队核心成员参与过《天地劫》、《幽城幻剑录》研发。近日大宇资讯收购了该公司30%的股份，将其视为进军原创手游的桥头堡。作为大宇资讯持股公司开发的游戏，《天之劫》自然在品牌授权上也近水楼台先得月。此前就有消息称大宇会将旗下多款IP授权给《天之劫》作为全新关卡。据消息人士透露，目前已经敲定的授权品牌包括《轩辕剑》、《天使帝国》，如《仙剑奇侠传》、《大富翁》等品牌授权也在洽谈之中。

在数年前的单机异常萧条时期，《轩辕剑》系列一度有可能终结，随后大宇资讯开始走上了单机游戏IP授权之路，才终于迎来了新的曙光，如《轩辕剑6》的出现就源于搜狐畅游为了取得端游《轩辕剑7》的IP授权。随着2013年新晋董事长涂俊光的新官上任，大宇资讯更加坚定了IP授权的发展战略，经过多年的布局，加上手游IP时代的到来让单机游戏IP的价值有了全新用武之地，大宇也终于迎来了收获期，近期的经营状况也逐渐好转起来。

因为与授权唐人影视拍摄的《仙剑奇侠传》、《仙剑奇侠传3》与《天之痕》电视剧的成功，近期大宇资讯还将跨足影音文创产业，将手中的游戏知名IP，授权给知名的影视发行商华亿传媒，并委由上海新文化公司进行制作拍摄。未来可望将这些IP改编成电影、电视、舞台剧或是音乐等等，大宇希望可以整合基于知名单机游戏而衍生的全产业链，创造出21世纪全新的娱乐文创新模式。

网元圣唐整合“古剑”IP全产业链，龙图游戏代理《古剑奇谭》手游版

《古剑奇谭》是北京网元圣唐旗下子公司，上海烛龙科技团队打造的一个单机RPG游戏系列，近期由其改编的暑期热门仙侠题材电视剧《古剑奇谭》已经结束播放而落幕，但电视剧所造成的话题至今仍在延续，超高的收视率与网络点击率让电视剧不仅捧红了一大批的年轻演员，也使这个至今已经出过2款单机游戏的重量级IP重新吸引了人们的关注，首先是网元圣唐董事长孟宪明透露《古剑奇谭3》已经开始走立项流程，接着以代理发行了《刀塔传奇》而在手游市场上异军突起的中清龙图宣布代理《古剑奇谭》手游版，同时基于游戏改编的电影《古剑千古情》也于近日正式通过备案，而《古剑奇谭2》的电视剧也正在筹备策划中。

其实《古剑奇谭》的手游版早已有计划，早在智能机游戏刚出现的2011年，掌上纵横便宣布获得《古剑奇谭》的IP授权进行手机版的研发。不过后来因不知明原因而导致合作告吹，也许这反而是一件好事，毕竟在智能机游戏的起步阶段，技术与手机性能的限制必然导致研发商难以承担如此一款重磅单机游戏手机版的研发工作。现在版本的《古剑奇谭》手机版是由蓝蛙互动制作的，不过尚还不清楚将会是什么样的游戏类型，只知道是基于《古剑奇谭》1代单机而打造的手游。此外，目前烛龙科技还正在紧张地进行端游《古剑奇谭OL》的后期开发工作，而网元圣唐则在有计划地推行《古剑奇谭OL》的市场预热工作，游戏有望在2015年正式上线。

电影拍摄制作备案公示表

备案立项号	片名	备案单位	编剧	备案结果	备案地
影剧备字[2013]第2952号	古剑千古情	欢瑞世纪影视传媒股份有限公司	邵思涵	同意拍摄	浙江省
梗概：考古学家苏家宝追随自己的梦境来到罗布泊，结识了与梦境中少女长相一样的少女阿雪，遭遇了各种危机后终于取得了传说中拥有神秘力量的古董“玉衡”，两人也在生死经历中产生了爱情。					

已通过备案的电影《古剑千日情》

除了这些近期的电影，电视剧、手游与端游等大动作外，网元圣唐早已公布的计划还有将《古剑奇谭》授权给以制作《秦时明月》成名的玄机科技制作动画版，此前还出过1代的官方小说，还有话剧、舞台剧等等。而除了单机与端游外，《古剑奇谭》也曾曝出其页游版《古剑奇谭Web》将由墨麟集团研发，百度游戏独代，而另外在今年的微软XBOX ONE国行主机发布会上，上海烛龙宣布《古剑奇谭——琴心剑魄今何在》将登陆XBOX ONE主机（随后北软跟着宣布《仙剑奇侠传6》也要登陆XBOX ONE）。

从网元圣唐最近对于《古剑奇谭》系列品牌运作的动作来看，可以看出他们正在有计划地推行“古剑”的大IP战略，从2007年《古剑奇谭》的单机开始研发算起，经过7年的努力，目前《古剑奇谭》已经被打造成一个基于单机游戏衍生出的附带端游，页游与手游，并横跨电影，电视剧，动画，小说，舞台剧等的庞大的全产业链。值得一说的是，就在《古剑奇谭》电视剧热播期间，《古剑奇谭》系列的监制工长君宣布离开了上海烛龙，不再担任上海烛龙总经理与网元圣唐副总裁等任何与古剑奇谭有关之任何职务。虽然工长君的离职原因没有明说，但他提到“古剑奇谭”品牌已成熟，已没什么放不下的了，不过此事件一度引发了众人对于《古剑奇谭》是否还有3代的担忧，好在随后网元圣唐随即宣布《古剑奇谭3》的立项消息，才真正地让玩家们又有了一份新的期盼。



《古剑奇谭》手游版宣传图

灵游坊“雨血”全平台战略手游初试大获成功——《影之刃》成爆款手游

由单机游戏开发商灵游坊研发的第一款手游产品《影之刃》，在上线前就已成为行业关注的焦点新品，因为《影之刃》的手游正是来源于灵游坊此前制作的《雨血》系列PC单机游戏。《影之刃》不仅为网易独代手游产品、其开发商灵游坊已被网易所投资。

《雨血1：死镇》是梁其伟独立制作的原创武侠RPG作品，在2008年发表后逐渐受到玩家的欢迎。2010年《雨血1：死镇》完成英文版制作，在欧美各大独立游戏平台发售，获得欧美玩家的热烈反响。2011年，《雨血2：烨城》获得网元圣唐的代理，成功在国内商业发行，开创了独立游戏在中国大陆正式发售的先河。2012年，北京灵游坊网络科技有限公司成立，将以专业公司形式进行《雨血》续作的开发，目标平台涉及PC，IOS，XBLA及PSN。2013年，《雨血前传：蜃楼》登陆Steam平台。

《影之刃》发布之后，获得了苹果的官方推荐，而且游戏收入表现相当亮眼，最好成绩畅销榜第9、目前稳定在畅销榜前20名。《影之刃》为何能够成功？IP是一个重要因素，但《雨血》系列虽在国内有部分死忠用户，却也只能算一个小众IP，手游版的《影之刃》正是成功地将一个小众的单机游戏IP做成了大众的移动游戏，从PC单机向移动平台转换，导致移动平台带来的用户量远超PC单机本身的用户量，这就不能简单地归结为IP的吸量效应了。当然，网易所投入的巨大的推广资源也是一个重要因素，但归根结底还是游戏本身的过硬的质量与独到的特色。



《影之刃》品质过硬 独获苹果3图重推

《影之刃》虽然是一款采用Unity引擎开发的2D横版动作游戏，在游戏的艺术性、打击感上都做到了出类拔萃。灵游坊作为一支有着独立游戏血统的开发团队，在讲究商业化的手游市场上，保持了其特立独行的产品风格，手游继承了PC单机游戏《雨血》系列的美术风格，在众多手游产品中独树一帜、视觉识别度很高，加上其剧情的对白风格，都可以看出游戏带有浓重的古龙武侠风格。与其他同类型的格斗手游相比较而言，《影之刃》成功的本质还是游戏以其创意、艺术性、制作工艺、独立制作理念而胜出，这恰恰是在国内手游市场极为稀缺的。

其他昔日单机厂商——让单机在移动平台重新焕发生机

除了上述几家还在坚持研发单机游戏的厂商外，昔日的那些单机游戏厂商，也在移动游戏席卷而来的浪潮中重新考虑将单机游戏的IP搬上移动游戏平台，比如，当年曾与大宇一齐称雄的智冠也没闲着，虽然早已不再开发单机游戏，但这段时间里也先后将《炎龙骑士团》的前两作移植到移动平台怀旧版，未来也许还会有《金庸群侠传》《武林群侠传》甚至《天地劫》系列等经典作品的移动版本。

与大宇、智冠移植单机的做法不同的是金山西山居，当年金山拥有号称国产单机游戏“三剑”中的第三把剑——《剑侠情缘》系列。不过在最近10多年来，金山在开发《剑侠情缘》网游方面

尝到了甜头，一度将单机抛到脑后，直到今年才正式披露有意要以《剑侠情缘3网络版》的人气角色谢流云的背景故事开发单机游戏《剑侠情缘——谢流云传》，而其出发点并非为了赚钱，本质上还是欲通过单机来加强“剑侠情缘”这个IP的价值。

同时，由于西山居早已在2012年底便宣称不再立新项目做端游，而是全面布局移动游戏，所有新项目全为手游，作为西山居发家立身之本的核心品牌的《剑侠情缘》自然是肯定会被搬上移动游戏平台的。其实早在2011年，西山居便发布了一款以《剑网3》引擎开发，并以《剑网3》中的“小萝莉”角色素材制作的养成类手游《爱萝莉（iloli）》，后来随着《神庙逃亡》《地铁跑酷》等跑酷类游戏的盛行，西山居再度试水制作了一款3D跑酷类型的《爱萝莉2》，仍然是以《剑网3》中的小萝莉为主角。

与以上的两款“爱萝莉”试水手游作品不同的是，在今年的ChinaJoy上，西山居首次让端游坐冷板凳，并携12款手游参展，其中就有《剑侠情缘移动版》的消息。从目前披露的信息来看，《剑侠情缘移动版》是一款3D回合制卡牌游戏，使用《剑网3》游戏引擎打造，并以《剑网3》的恢弘世界观为背景，包含《剑侠情缘》系列至今所有名角色，让玩家重温历代剑侠情缘系列经典。

就在西山居在ChinaJoy上带来了《剑侠情缘》手游版消息的同时，台湾的单机老牌厂商宇峻奥汀与弘煜科技也在2014年ChinaJoy上各自带来了各自经典单机作品IP的手游版的消息，分别是《幻想三国志S》与《Wind Blade》。目前得知的消息是，《幻想三国志S》为一款3D卡牌手游，游戏剧情将延续《幻想三国志4》，而《Wind Blade》也是一款3D 回合制手游，故事背景将继承《风色幻想 5》、《风色幻想 6》“赤与蓝篇”的世界观。

抛开《幻想三国志》与《风色幻想》由单机作品衍生出的手游版本不谈，这条消息对于喜爱与支持单机游戏的剧情党玩家而言是一喜一悲的结局，喜的是《幻想三国志》已完结的剧情将有望在移动平台上延续，而悲的是《风色幻想》单机版“赤与蓝篇”的后续剧情遥遥无期，当年由于单机市场不好，弘煜科技在2008年推出外传性质的《风色幻想XX》后便将计划中的《风色幻想7》无限搁置，今日也依然没有消息。

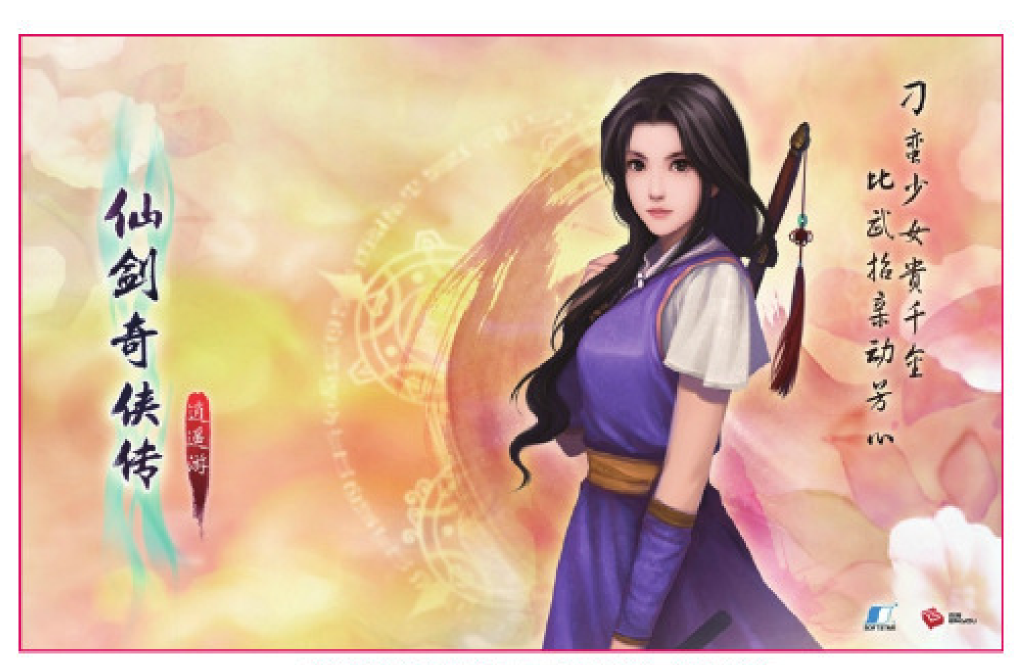


唯晶科技在《圣女之歌》系列10周年之际公布了《圣女之歌3》PC版与手机版的消息

《风色幻想》系列的玩家们已经等待了多年，如今却只等来了一个非系列正传的手游版本，这一结果让人不甚满意。对于另一个知名单机游戏——《圣女之歌》系列的玩家而言，他们早在2013年底，便收到了一个天大的好消息：唯晶科技宣布旗下知名单机系列《圣女之歌》新作《圣女之歌 3》正在研发中，且在《圣女之歌 3》上市时也将同步推出手机游戏版本。这一消息的到来比起上一作《圣女之歌2》的上市整整晚了10多年，而当年研发公司还叫做风雷时代。10余年后，《圣女之歌3》PC与手机版本的消息得益于玩家正版意识的觉醒。单机游戏市场的回暖以及移动游戏平台的兴起，正版销量的提升与优质IP的跨平台挖掘，让游戏厂商终于看到了做单机游戏不再亏损的希望。

手游时代里，国产PC单机游戏的IP为何受到欢迎？

在2014年的IP元年里，IP成为行业最为关注的热点之一，很多公司均在积极布局IP战略。一款游戏产品要成为IP，必须具备一个先决条件，即它的存续时间必须够久。因为所有IP的形成，不管是游戏、动漫、影视还是小说，IP的存续时间一般都得是几年甚至是十几年、有用户数的长期积累和沉淀，才能成为IP。而智能机游戏出现的历史不过数年，因此在移动互联网上想要把一款好游戏做成IP难度极大，而拥有多年用户沉淀的单机游戏IP价值就凸显出来了，这才是国产单机游戏IP受到欢迎的原因。



一个好的IP确实需要长时间的积淀

不过对于任何游戏而言，IP只是加分项，而非必要项，IP的最大作用主要是在前期的市场推广方面依靠其品牌知名度可以节约一大笔推广费用，但最终能否留住用户还是取决于产品本身的品质，《影之刃》借势于一个小众单机IP实现了手游的大获成功就是一个典型例子。移动游戏时代里，只要游戏品质出类拔萃，也是可以将一个全新的游戏做成全新的IP的，比如《愤怒的小鸟》《植物大战僵尸》《保卫萝卜》等。不过对于一向以剧情见长，注重世界观塑造与人物刻画的国产单机RPG游戏而言，利用其在早年的单机作品时便打下的知名品牌与深厚粉丝基础，在移动游戏时代通过IP授权的方式，获得手游的授权金与收入分成，进而反哺单机游戏项目，形成良性循环，让老牌的国产单机系列的生命得以延续，这对于玩家与业界都是一件好事。

AppAnnie 8月中国iOS手游发行商排行榜

■北京 一丝blue



9月25日，AppAnnie公布了8月中国iOS手游与发行商排行榜。榜单相比7月来说并没有出现颠覆性质的作品或公司。不过将这份报告与同期公布的“8月全球手游指数报告”相比，可以发现“中国第一”并没有变成“世界第一”的趋势。

某种意义上说，当“某国第一”的排名与“世界第一”越接近，越是代表某国对游戏的取向正在影响世界，如Clash of Clans之于北美，《智龙谜城》之于日本。可惜的是在中国的排行榜里，我们暂时还没有发现这样的趋势。即使中国巨大的人口基数也没有将腾讯推上世界“下载排名第一”的位置，这说明中国与世界之间依然有一道高墙阻隔，中国游戏依然无法左右世界的品味——至少在iOS生态中是如此。

1，腾讯的强大依然只是国内的强大

在8月中国iOS手游/发行商排行榜中，无论是下载排行还是收入排行，腾讯都稳居第一的位置。收入榜第二位的龙图游戏只依靠一款主打产品（《刀塔传奇》）便可稳居第二，这其实从一个侧面说明在iOS生态中，中国游戏厂商“量级”并不大，这一点从腾讯在全球排名中的位置也可以得到佐证。

在“8月全球手游发行商排行”中，腾讯在下载榜和收入榜中分别排名第9和第7。作为中国游戏企业的领头羊，腾讯在全球市场中的排名并不优秀，而这个排名还是依靠收购代理了重量级iOS产品才换来的，如《糖果粉碎传奇》和《天天富翁》。据上半年的报道，腾讯在2014年公司营收已经跃居世界第一，然而从手游产品排名的情况来看，腾讯距离“赚世界人民的钱”还有很长一段距离。

2，中国第一不再追赶世界第一，或许也从未追赶过

在8月中国iOS手游/发行商排行榜中，国产的原创游戏已经占据相当的比例，如龙图游戏的《刀塔传奇》最为明显，这款游戏也成为近几个月来唯一可与腾讯系游戏较量排名的作品。在榜单上，虽然我们还能看到如Clash of Clans这样的经典游戏出现，但总体上说中国市场已经呈现出越来越强的“地域特色”，包括腾讯系的游戏以及完美、网易等巨头的原创作品在内，许多游戏只在中国火热，却很难将热潮传播到世界流行的程度，甚至不易于走向亚洲，如日本或韩国。

带有“中国”标签游戏的增加，说明中国游戏市场正在走向成熟，而中国的开发商也开始走上不同的道路，有专注于海外市场开发的公司，但拥有运营与用户优势的巨头们则更愿意通过IP或代理享受属于自己的人口红利。这种状况应该还会持续很长时间。

3，搅局者，经典IP还是二次元？

在本次标单中也可以看到与7月不同的一些情况。比如乐元互动出现在发行商第10名的位置上，完美的《魔力宝贝》也取得了不错的排名。乐元互动在8月迎来《梅露可物语》公测。该公司此前在国内运营的游戏以休闲类为主，《梅露可物语》则是面向二次元人群的偏重度游戏，游戏在国内通过精准人群推广取得了不错的运营成绩。

这种情况说明在国内市场，二次元人群比较集中，这种集聚效应降低游戏的推广成本，提高了游戏留存率，增加了游戏成功的机会。完美的《魔力宝贝》通过经典IP聚集玩家也属于同样原理。大IP主要起到聚集人群的作用，至于游戏内容本身实际上与原IP作品关系不大，面向玩家的“圈地运动”将成为未来手游市场竞争的常态。P

Top Companies

iOS & Google Play Combined - Games - Worldwide - Aug 2014

#	By Downloads		Headquarters	Apps
1	Gameloft	▲1		244
2	King	▼1		36
3	Electronic Arts	▲1		929
4	Glu	▼1		243
5	Rovio	=		61
6	Disney	▲3		577
7	SoftBank (ソフトバンク株式会社)			1,588
8	Outfit 7	▲5		72
9	Tencent (腾讯)	▲5		292
10	TabTale	▲9		468

#	By Revenue		Headquarters	Apps
1	SoftBank (ソフトバンク株式会社)			1,588
2	King	=		36
3	GungHo Online (ガンホー・オンライン)	=		89
4	LINE (ライン)	=		175
5	COLOPL (コロプラ)	▲2		434
6	Mixi (ミクシィ)	▼1		50
7	Tencent (腾讯)	▲2		292
8	GAMEVIL ((주)게임빌)	▲2		416
9	Electronic Arts	▼3		929
10	Machine Zone	▲1		13

在全球市场排名上腾讯并不占优势

#	By Revenue		Headquarters	Apps
1	Tencent (腾讯)	=		170
2	Longtu Game (龙图游戏)	=		8
3	SoftBank (ソフトバンク株式会社)			1,212
4	Perfect World (完美世界)	=		27
5	Chukong (触控科技)	▲3		64
6	LocoJoy (乐动卓越)	▲3		17
7	GAMEVIL ((주)게임빌)	▼1		221
8	Babeltime (巴别时代)	▼3		4
9	NetEase (网易)	▼2		76
10	Happy Elements (乐元互动)	▲1		25

腾讯在国内收入排行上稳居第一

完美分拆传言：媒体春天？运营为先？

■北京 一丝blue



在国庆前的最后一周，完美世界将要拆分的传闻又在圈内传扬起来。据多家游戏媒体转载的文章分析，完美世界最新的游戏宣传片中出现“祖龙娱乐科技”的字样，而不是之前的“祖龙工作室”，这被看作是完美拆分的征兆之一。

此外，今年早些时候，网上也曾传出自称完美世界工作人员的对话记录截图，称完美世界即将分拆为四个子公司，并将在年底前搬离完美大厦。

周末笔者路经完美大厦，除了周边一大片路面在施工之外并无异状，而完美官方到今天为止也没有作出任何的回应，其股价也保持稳定。唯一能够确认的是，完美自己收购的旗下媒体们对此事闭口不提。在百度上搜索相关的关键词，只有几家页游媒体转载了完美拆分的传闻。

传闻：其实是公司架构调整

完美要分拆的消息在今年已经不是第一次传出了。在8月份就有媒体报道称完美世界亚太区首席发行官竺琦似乎离职创业，而完美将进行架构调整，或将拆分为四个子公司。这条传言随着8月底完美公布新的人事任免通告而尘埃落定。完美成立新部门战略产品部，竺琦出任首席战略产品官。李海毅与魏诚分别出任公司大陆与东南亚地区副总裁，负责产品运营，接替竺琦的工作。此外，完美正式成立媒体集团，原来负责媒体群组的张云帆成为媒体集团总经理。而王雨蕴和黄峥嵘继续负责品牌与运维部门。

通过这轮人事任命，网上传言的完美“四个子公司”其实已经初现端倪。除了原有的运营以及研发两个重要的传统部门之外，竺琦领衔的战略产品部与张云帆领衔的媒体集团成为完美此次最大的调整。这两个部门都是围绕移动游戏战略而成立的。战略产品部=IP，而媒体则是移动游戏时代的“运营”。

调整：端游巨头的转型阵痛

完美以自主研发客户端游戏起家，可以说是一家比较典型的端游公司。这种特质也决定了完美以运营与研发为主的公司结构。然而随着手游时代的到来，这种围绕端游形成的公司结构开始无法适应新时代的要求，最直接的影响就是导致手游业务的拓展受到掣肘。

传统端游，研发与运营是重头，尤其是运营直接决定了一款端游的营收能力。中国的端游时代就是一个运营为王的时代。传统端游常用的运营方式就是通过数轮集中宣传圈住一批用户养起来，通过不断推出资料片、推出活动等运营手段刺激用户消费，如果圈住的用户基数足够大，游戏还可以有不错的自然增长率。依靠这样的运营思路凭一两款游戏吃遍天下的游戏公司比比皆是。然而到了手游时代，传统端游的运营模式不再奏效。手游玩家流动性大，又是轻度用户为主，对游戏没有忠诚度，导致游戏的生命周期大大缩短。如《魔兽世界》这种可以玩十年端游在手游端几乎不可能出现。

所以，搞手游的运营很难圈住用户，圈住了用户也不一定掏钱。巨头厂商在端游时代赖以成功的三板斧不奏效了。那么手游如何运营？最成功的案例就是苹果AppStore，手游与页游一样，需要通过平台圈用户，让用户在平台内的不同游戏之间流动，在流动的过程中付费（比如首充），用户在平台内游戏之间流动越频繁，付费机率越大。

平台正是多家手游公司外道超车的秘密所在，也是端游巨头最大短板所在。对端游巨头来说，它们运营的那一二款端游就是它们的平台，然而这个平台完全无法为手游所用。没有端游巨头会甘心在手游时代沦为CP（研发



网上传出的完美世界工作人员对话记录

商）。这正是任天堂打死不做手游的原因，也是搜狐畅游咬碎牙往肚里咽也要实施平台概念的原因。只不过这一次轮到完美来做调整了。

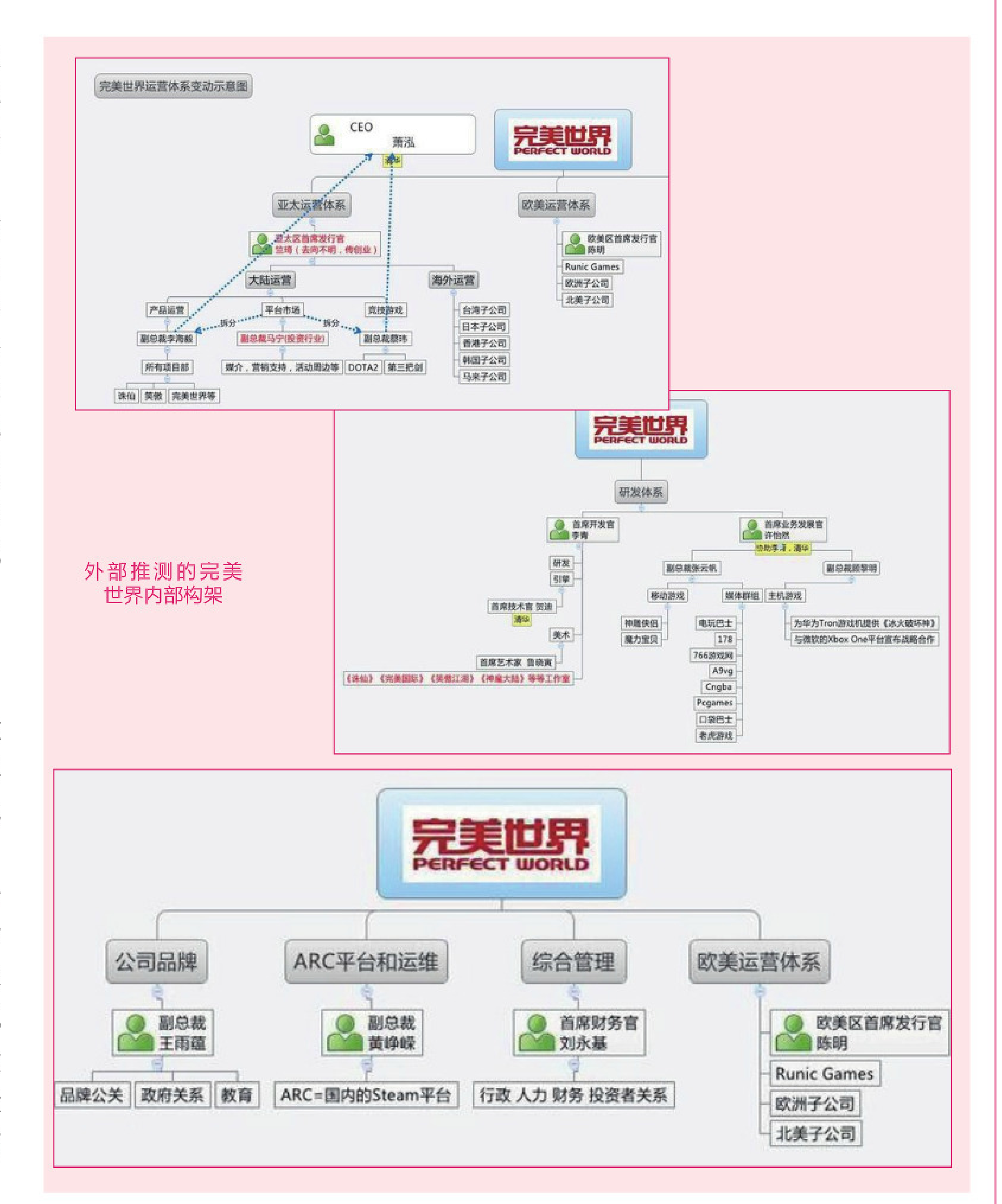
完美世界CEO萧泓在今年Q1财报会议上预测，未来5年PC端游、手游和电视游戏将分别占据三分之一的市场。不管这个预言是否能实现，完美未来战略方向都已经很明确：这三个领域将是未来的重点。那么，如果说完美的研发部门承载的是电视游戏，运营部门承载的是PC端游，那还必须有一个足够重量级的部门承载手游，这个部门就是张云帆的媒体集团。

媒体：手游时代的“运营部”

完美组建媒体集团的传闻早在去年就已经开始流传。从2013年下半年至今，完美世界先后收购“电玩巴士”“766”“太平洋”等游戏网站，并通过与百度多酷换股，取得口袋巴士实际运营权，再加上原本属于完美旗下的“老虎游戏”和“178”，完美系媒体已经覆盖PC端游（网游）、手游和主机游戏三大领域，今年夏天盛传完美欲收购游民星空与3DM则可以看作是完美意欲补足PC单机游戏这最后的一环，从而打造一个全面覆盖游戏圈的媒体集团。

今年7月完美在重庆成立“完美世界（重庆）互动科技有限公司”更坚定了外界的猜测。西南地区深处内陆人力资源成本大大低于北上广，更为重要的是，西南地区作为中国游戏媒体的一支重要力量，在十几年的发展过程中积淀起独特的游戏媒体文化。如《大众网络报》《电脑商情报》等媒体在全国都具有很大影响力。十几年间，西南地区为北上广输送了大量优秀媒体骨干，一直被认为是中国游戏产业的“大后方”。基于这样的背景，完美分公司落户重庆自然让人联想到完美是想利用西南地区低成本、高质量的媒体资源壮大自己的媒体集团。据重庆官方的报道，完美重庆分公司至少将解决上千个工作岗位，规模可谓不小。

种种事实都表明完美对媒体集团有充分的重视。重视媒体的重要原因就是，在风云变幻的移动游戏时代，媒体

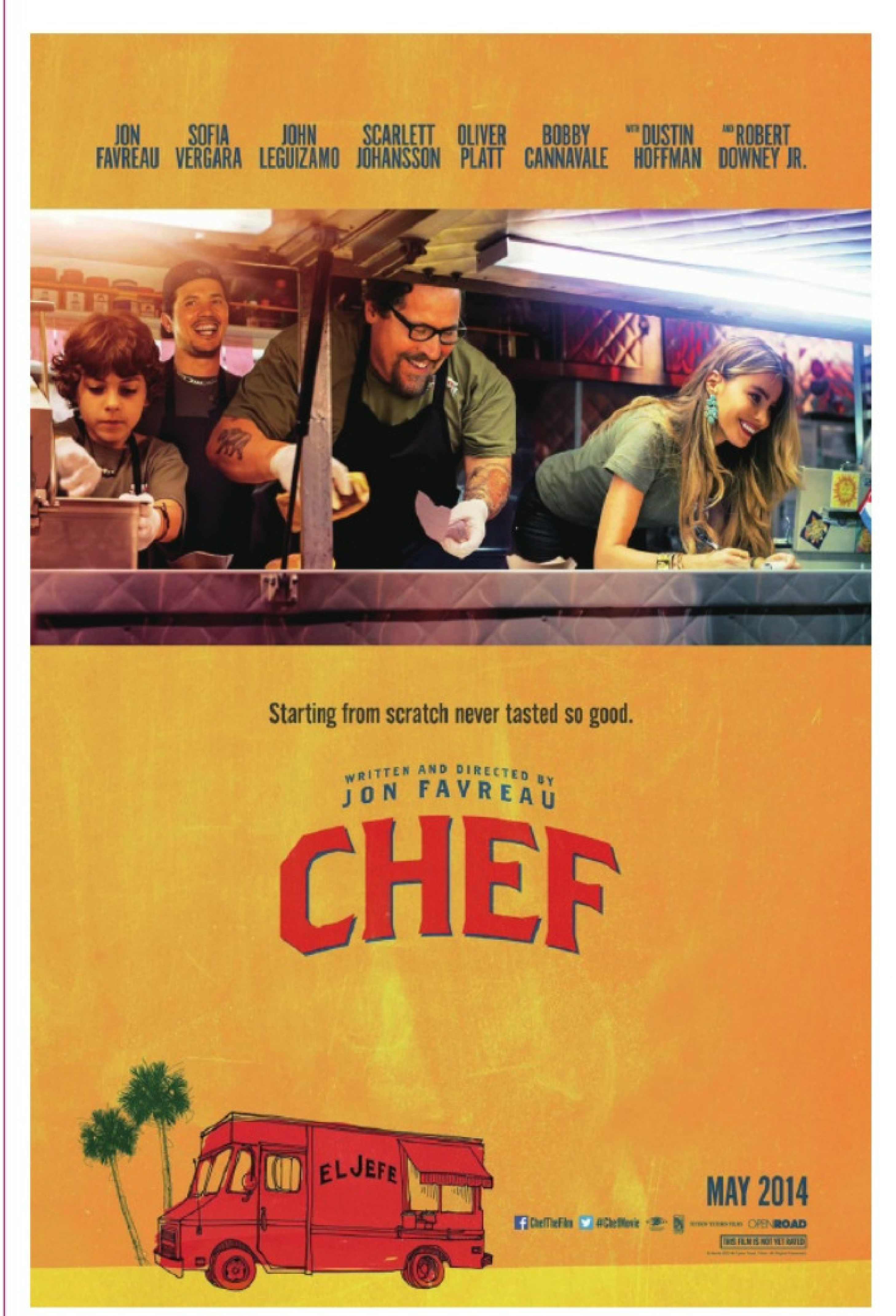


外部推测的完美世界内部构架

很有可能成为圈用户的“必杀技”。此前已经分析过手游时代用户流动性大，传统端游公司想用几款精品手游去圈用户是不现实的，而自己建立平台则是以己之短击人之长。至少到现在为止，除了本身拥有QQ、微信等平台的腾讯取得成功之外，还没有看到有哪家传统端游公司通过自建平台打了翻身仗。在这样的情况下，巨头们集体看中了媒体。

“任玩堂”“游戏多”“1006手游”等新兴手游媒体的成功正在不断揭示一个事实，那就是未来的移动游戏媒体或将担负起“圈住用户”的作用。如果说端游是将社交与游戏内容结合在一起的，那么手游时代的社交与游戏内容很多时候是分离的，微信游戏就是很好的案例。那么当我们玩微信之外的游戏时，如“任玩堂”这样的手游媒体就有可能承载起玩家的“社交”需求。媒体的最大优势就在于玩家换游戏却不必更换社交圈，朋友圈可以继续在媒体内延续下去。通过这样的方式，媒体完成了玩家的聚集、导入和流动任务，自然成为厂商争抢的香饽饽。完美此次拆分传言的背后，补足的正是媒体这块内容，这是完美未来战略重要组成部分，只可能合并，不可能拆分。即使有拆分，拆出去的也是研发等项目团队，如本文开头的“祖龙工作室”等，通过小团队激发活力，而媒体集团，无疑是越大越好的。

在端游时代，厂商不一定需要媒体，与媒体的合作也是应游戏而动，但在移动时代，一切游戏规则都被颠覆。媒体改换一种新姿态登场，开始在产业链条中扮演全新的角色。完美此次组织架构调整的核心就在于媒体集团的部署。当然，作为完美的员工要考虑的就不是这些大是大非的战略问题了，而是当务之急的事：重庆，去还是不去？P



老爸老妈们的网络社交
"数字难民"迁徙记

■北京 木然

央视纪录片《互联网时代》曾提出这样的概念：在今天，人类被分为三个人群，伴随网络成长的“数字原住民”，网络生活已是他生命本能的一部分；那些在技术爆炸之前的传统社会中成长起来的“数字移民”，正在艰难的学习中，向网络新大陆迁徙；而“数字难民”则远离着数字文化，生活在过往经验塑造的旧大陆中。

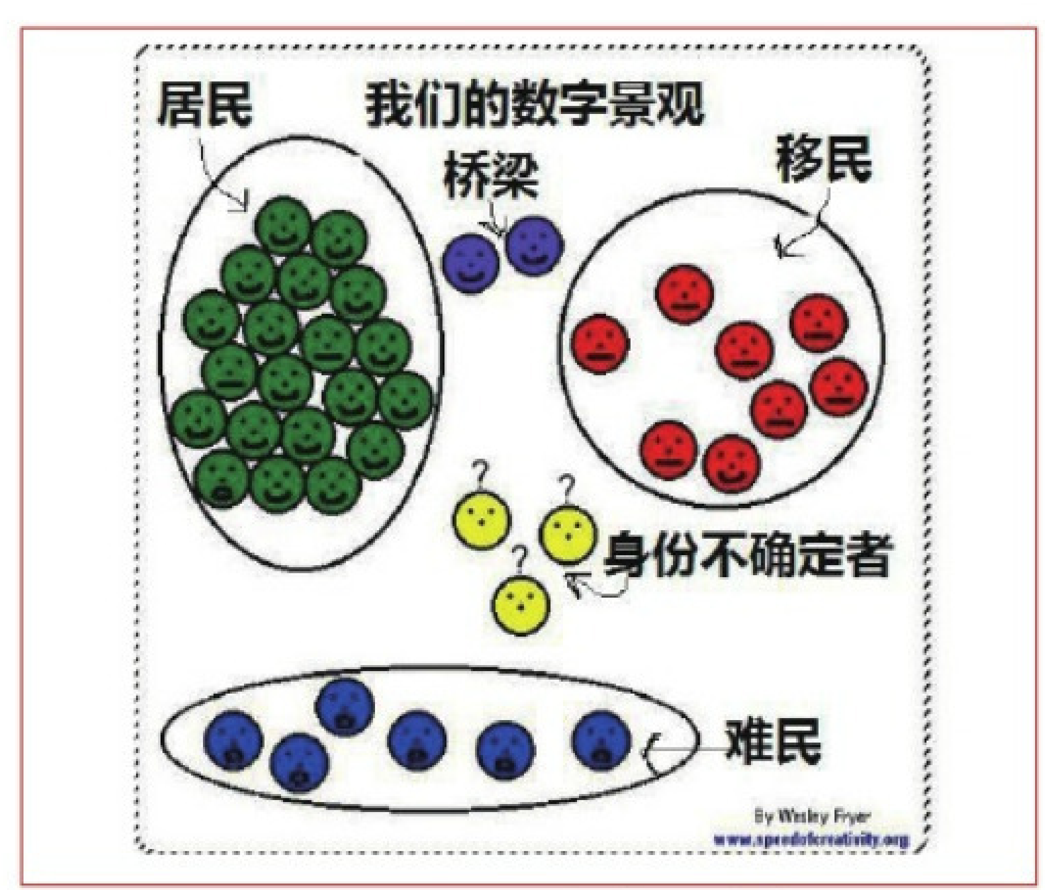
这三种人群几乎都可以在现实生活中找到对应，尤其是“数字难民”，在全民迈入互联网时代，人手一台数字设备的今天，也许一个不用微信或者微博的人很常见，但那些完全不会上网，远离数字化浪潮的人，就如百花丛中一点绿，稀罕，但非常显眼。更别提在我们的日常社交圈外，还有许多老年人，虚幻的网络对于他们，远不及实在的柴米油盐值得令人操心。

2014年由《钢铁侠》导演乔恩·法瓦罗自导自演，老搭档小罗伯特·唐尼和斯嘉丽·约翰逊以及老戏骨达斯汀·霍夫曼出演的《大厨》讲述的就是一个折射了此番现实的故事。主角凯尔是个典型的“数字难民”，这位厨师长因为分不清推特的私信和评论功能误导致和美食评论家公开约战，继而在一连串变故中丢掉了工作，落魄后他弄了一辆餐车，带着儿子和基友从迈阿密开回洛杉矶，一路卖古巴三明治。由于儿子用推特、脸书和Vine（推特旗下一个短视频分享平台，类似微视）帮他作推广宣传，许多人慕名而来，于是三明治大卖，他和他的餐车也成为了一个移动地标；他儿子通过Vine制作的短视频也修补了他们父子之间还有他和前妻的关系，最后自然是喜闻乐见的人生赢家结局。

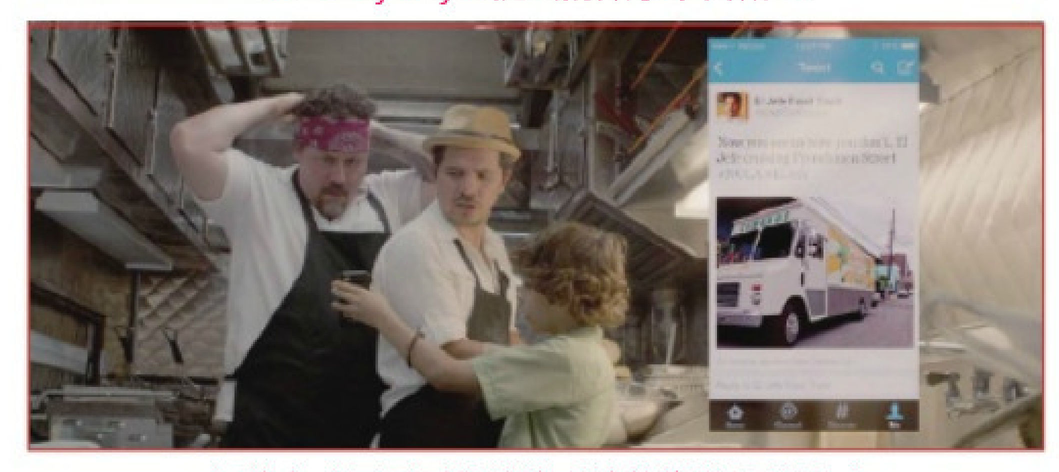
与当下的舆论风向不同，《大厨》一反常态地使用社交网络将整个故事串联起来，将其作为一个温情的线索半遮半掩地宣示它在人际关系中的重要地位，厨师长凯尔从数字难民到数字移民的转变与其说是事业的鼓舞，不如称之为社交网络的救赎。

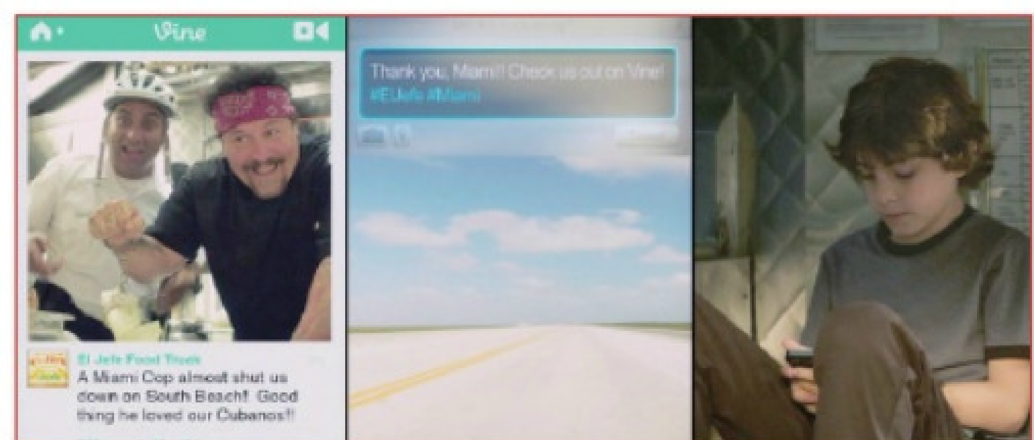
当老爸老妈遇上社交网络

我们往常之所以认为教父母上网很难，是因为他们不像年轻人那样有长年累月的经验和习惯，在



Wesley Fryer提出的数字难民概念


俩数字难民看到推特的表情就像发现外星人



VINE和推特为凯尔带来了巨大的人气

浩瀚的互联网信息库前无法自主选择，往往需要后辈为其制定上网方案。时间紧，不耐烦，再加上学习能力下降，帮助“数字难民”迁徙的过程往往都是双方受罪。而“数字难民”由于和发达的网络时代产生脱节，与掌握数字技术的原住民甚至是移民共同参与社会生活时受到的那些“不公正待遇”也只能打碎了牙齿往肚里吞。但这种“默默忍受”却是全无利益可言的，那些门是关上了，但“数字难民”通向互联网时代的窗，却仍然没有打开。

《大厨》解释了一种已经在人群当中普遍存在的社会现象：年轻人通过社交网络吸引父辈参与到他们的网络生活中，借此增进交流，培养感情。不知道读者是否注意到，近两年来微信微博尤其是前者突然多了许多叔叔阿姨辈的人，朋友圈里也逐渐开始流行起他们的摄影作品和心灵鸡汤。13年底QQ空间发布了名为“当老爸老妈遇上社交网络”的分析报告，数据显示该年50~70岁老年用户比12年增加了30%，每位老年用户平均拥有好友70人。虽然没有公布老年用户的具体数量，但以后老爱嘚瑟“中国脑残千千万QQ空间占一半”的网友可得多加注意，说不定一不小心，地图炮就打到你的爹妈身上了。


中老年人使用电脑时往往需要年轻人的引领和指导，然而其效果如何呢?



加入社交网络的老年人越来越多

自此，问题便出现了，我们一直以来认为古板不开化的父母长辈，在统计数据之中却在逐渐向上攀升，从“数字难民”向“数字移民”进行着过渡和迁徙，相信不久的将来，我们在网络上遇见的再也不仅仅是可以畅所欲言甚至口无遮拦的同龄人，在社交网络上PO各种奇怪照片的时候也会本能地考虑下好友中父母、亲戚、长辈的感受了。从宏观上看，这样也不一定是件坏事，毕竟网络上的年龄分布越复杂，能被所有人共享的知识也就会相应地增多。

为什么社交网络对印象中很“固执”的“数字难民”有这么大的吸引力？扪心自问，其实我们都明白，现代社会的快节奏和高流动造就了大批的空巢老人，他们与子女之间的交流少到只剩日常的寒暄，甚至有相当一部分人对父母不闻不问。子女的“离去”换来的是老人们的空虚寂寞，加之现代社会的钢筋水泥早就把各种社会单位格式化，想拥有能够交心的朋友和玩伴，想要培养几个年轻时错过的兴趣爱好，对老人们来说不是易事。不知是福是祸，许多人就是在这样的情况下选择走进网络世界。《大厨》里凯尔的儿子表示父子在一起做一些事或研究一些东西（指社交网络），从对方那里学到什么，这样很

妈 22:39:07
马上我的菜熟了，你先偷
妈 22:39:15
我在收
22:40:02
我不想偷。。
妈 22:46:19
快偷啊
22:47:06
。。。。。。
妈 22:47:23
我等着你呢
22:47:54
好了
妈 22:49:31
我关电脑了
妈 22:49:37
88
22:49:47
88 晚安

当爸妈也加入了你的社交圈……

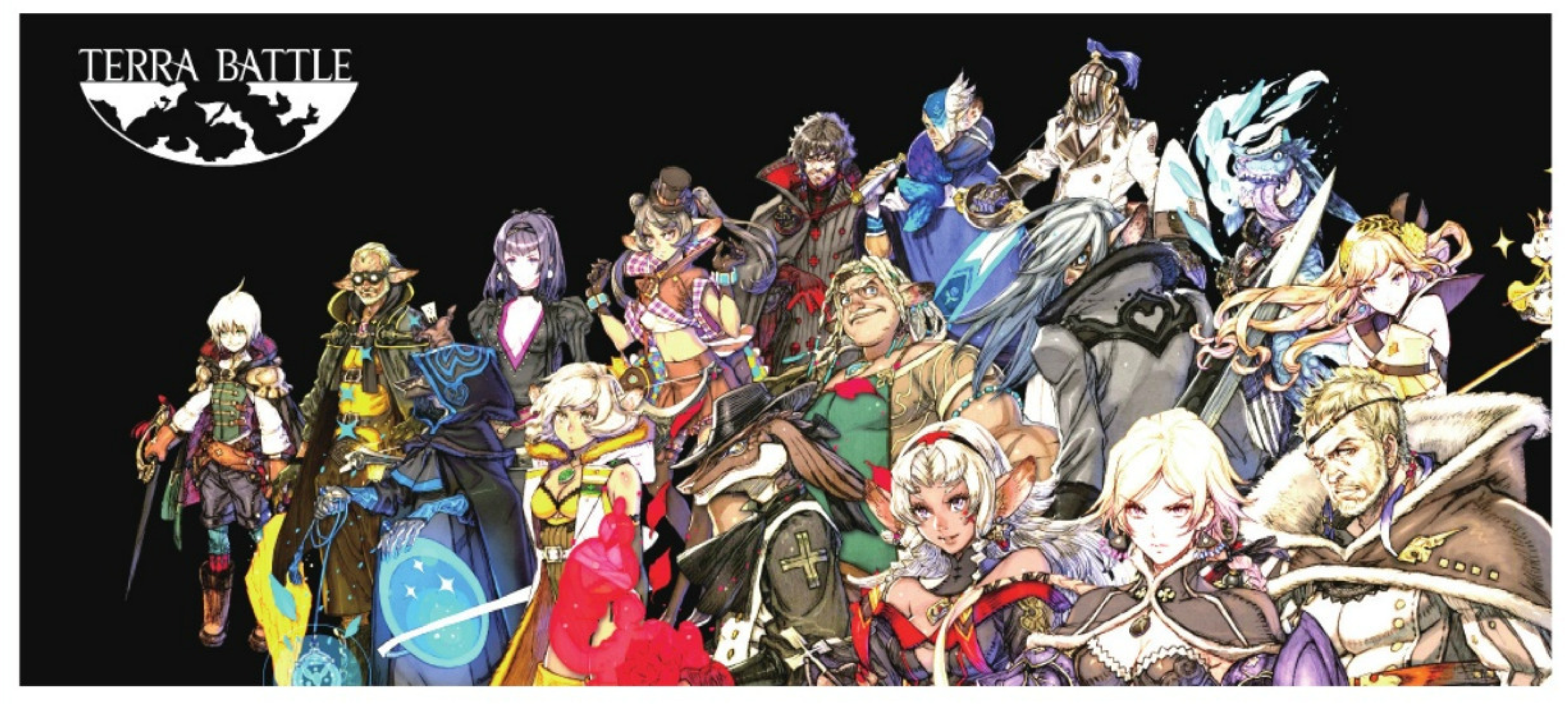
“酷”而且很“有趣”，如果他没有说这话，那么再过二十年，不，十年，这些话也许就会从凯尔嘴里说出来了。不相信吗？问问你接触过网络的亲戚或父母，他们很有可能现在就是这么想的。

“数字难民”的迁徙

社交网络对作为“数字原住民”的父母来说是一个相对开放的“域”，因为大多数人乐意在微博或朋友圈里展示和谐的亲子关系，或者塑造自己“孝顺”的形象。虽然以前常被人嘲讽“父亲/母亲节老爸/老妈不上网你祝福有啥用”，没关系，现在他们加入了社交网络，你可以@他们然后直接传达你的祝福，这比面对面要简单的多，而且没那么难为情。不过现今普遍存在的问题是，“移民”与“原住民”之间仍存在信息鸿沟，也可以说是网络时代的代沟，这使得“移民”经常成为谣言和鸡汤的传播者，还连带着“原住民”一块儿遭罪。也许多点宽容和沟通可以缓解这个问题，但许多年轻人还是选择屏蔽了事，因此段首才选用了“相对开放”这个词。

网络和真实是两个世界，但却并非平行而永无交点。上面说到的问题其实现实之中也都存在，当网络的出现淡化了问题不可调和性质的时候，剩下的推进力，该由谁发出呢？答案是“数字移民”。当“数字移民”在波涛汹涌的历史长河中向“数字原住民”靠近时，大多数“数字难民”正被困在孤岛上无助地张望。那么作为“数字移民”的我们，能否在发现新大陆的同时，为后方的“数字难民”搭好方便跟上的桥梁？又能否在他们努力赶上的时候少一些排斥和不屑？

那一集《互联网时代》的最后有这么一句话：对于“数字移民”和“数字难民”来说，“迁徙”将是伴随他们一生的命题。如今社交网络架起的桥梁已经延伸到了“数字难民”的脚下，我们要做的就是搭把手，帮助他们跨出从“抵触”到“接受”这一步，可别小看这一步，对我们而言可能只是一点点距离，但对他们来说，一步跨过，眼前将是一个全新的世界。P



为何坂口博信落到如此不堪？

■天津 evil

坂口博信，他是一位可以让故事照进现实的游戏大师，他因创造了《最终幻想》而名声大噪，后因失去《最终幻想》而变得一蹶不振。他希望RPG能够具有电影般的叙事与代入感，同样具有电影梦的小岛秀夫也正是凭借这种信念，在业界享有美誉。如今小岛秀夫仍然屹立在业界的浪尖，而坂口博信早已迷失了自己的方向。就在不久之前，沉寂多年的他再一次公开发表了自己的最新作品，但令人意外的是，这是一款手游。很难想象当年叱咤风云，培养众多优秀制作人的业界老大哥，现在却混到靠手游吃饭，不经让人感叹：一代宗师为何落到如此不堪。

孤注一掷的双刃剑

在大谈坂口博信之前，我先给大家讲段悲痛的历史。19世纪末，日本和中国这两家死对头，开始了正面交锋。即使是沦为半殖民地的中国，在这场战争依旧有着绝对的优势。清朝海军北洋舰队实力为世界第九，亚洲第一，数据上完全是秒杀日本的节奏。但其结果大家应该都知道，我军损失惨重，日本也因此一步登天。很多历史学家对此作出许多分析，据记载，当时日本军人很多抱着战死的心态征战沙场，这种精神成为了日本一路凯歌的衣钵。但在这之后，


RPG界一代宗师坂口博信

日本并没有安心享受战后带来经济的腾飞，紧接着打了苏联又丧心病狂招惹了美国，导致了天降原子弹的惨剧，直接GG。随着时间推移，日本人的这种"古怪"性格依旧存在，他们总是想激发自己全部的力量一口气击垮你，不管你多强。说到这，是不是想到了日本动漫的主角光环？

《最终幻想》的诞生和刚才所说的历史很相似，它的成功依附这份孤注一掷的信念，坂口博信作为制作人也终于尝到了成功的喜悦。此后他愈加信奉"以大博胜"的制作理念。从孤注一掷的《最终幻想》，再到明星团队的《超时空之轮》，兴师动众地大干一场，一直成为他多年来的制胜法宝。对于一位具有野心的制作人，这么做法固然值得敬佩，然而这种极度自我追求化的职业法则，会逐渐演变成一把双刃剑，一方面可以波涛汹涌的掀起时代的漩涡（如FF7的成功），一面让自己无路可退，一旦兵败如山倒就彻底流离失所（又如《灵魂深处》的失败）。令人佩服的是，直到2000年之前，他几乎是一路凯歌，战必胜行必取。

但是，在这游戏产业百花争艳的年代，怎么可能存在真正的常胜将军，为了进一步实现自己的"游戏电影梦"，坂口博信利用自己在SQUARE的职权，开始制作一部名为《最终幻想：灵魂深处》的CG电影。导致SQUARE就像当年中了美国原子弹一样，同样遭受了巨大的打击。

毫不客气地说，坂口博信的这次豪赌应该完全超出了自己的能力范围。诚然，电子游戏已经被称为第九艺术而被无数人所推崇，但还没有哪个游戏导演能够真正与电影大师叫板，大部分游戏制作人，都是电影人的追随者而非竞争者。许多日本知名的游戏制作人，都尝试过集资做电影。例如稻船敬二曾经拍摄过一部《丧尸围城》的同名电影，抛开粗糙的电影特效不谈，其他方面也是不敢恭维，不过好在电影成本低廉，本身定位并不高。此外还有同样大权在握的小岛秀夫，即便拥有众多粉丝的支持，也依旧老老实实的服务于传统游戏行业，哪怕他对电影化的叙事已经驾熟就轻。可如今坂口博信还是信誓旦旦制作一部完全原创故事的CG电影，怎么样，死了吧。

固执的大师

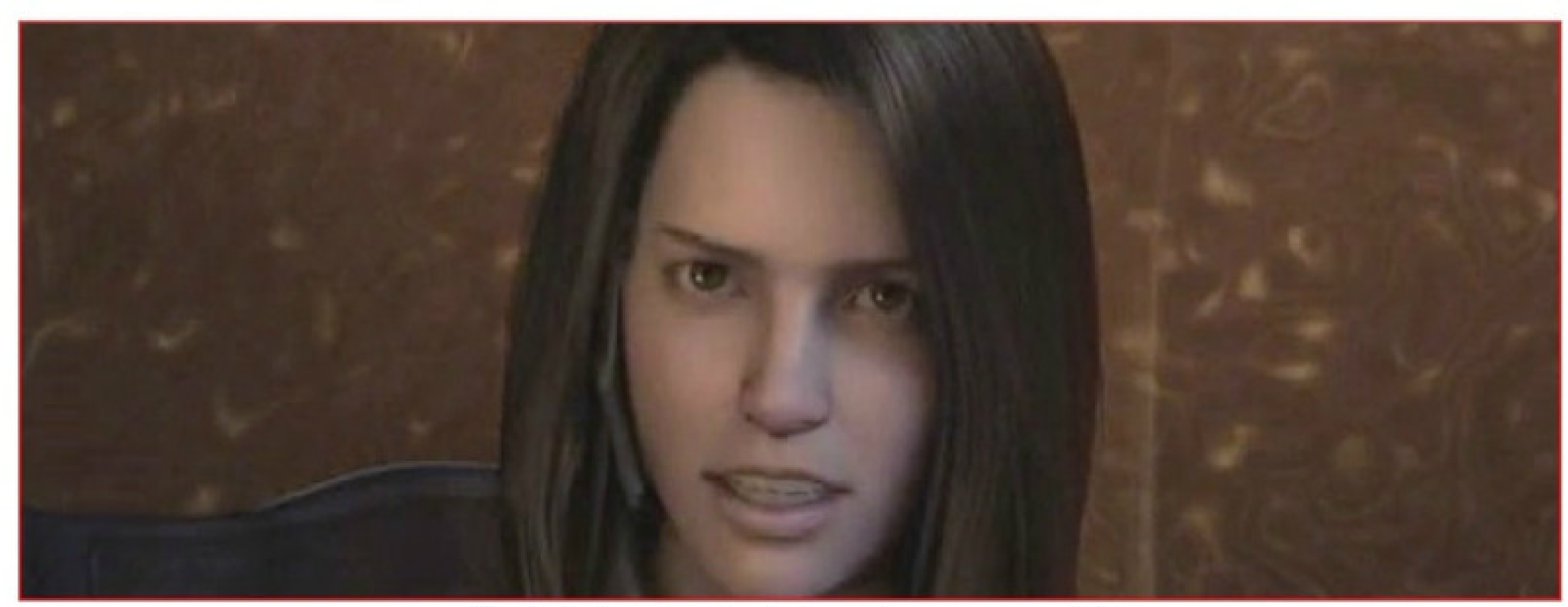
很多人拿“物竞天择”来形容一些大师们坎坷的命运，如果当一个人得到上帝的垂怜，却依旧处在烂泥扶不上墙的境地，那么责任方就显而易见了。天只不过是你前进的一阵风，时而顺，时而逆，真正的主动权还是在你自己的手里。很难想象坂口博信成功把SQUARE搞成穷光蛋之后，自己成立的公司又幸运的获得微软资助，制作了两款3A级RPG，分别为《失落奥德赛》和《蓝龙》，要知道被“软壕”宠信的制作人能叫上名的可没几个。可偏偏这两款游戏无论是在口碑还销量上，都没有获得当年爆炸性的效果，游戏开发过程依旧采用大操大办的运作模式，拉拢业界各种元老大师，试图告诉玩家，即便没有SQUARE，我做的RPG还是原来的配方，还是原来的味道。但可悲的是，这两作完全就是旧时代思维下的豪华大餐，玩之无喜，弃之可惜。坂口博信成为了不折不扣扶不上墙的“烂泥”。

你不得不承认的是，这样集结各种“老师傅”的团队，游戏的制作效率之高，完爆SE几条街完全不在话下。另一方面，不达标的游戏销量，却依旧折射出坂口博信固执的制作态度，我们拿其中的一个问题来说。《失落奥德赛》无论是剧本，还是音乐我都非常喜欢，完全是史诗级的。可是人设却给人一种逆天的违和，引来不少玩家的争论。本作大胆采用了《灌篮高手》的画师井上雄彦，却并没有为本作带来多大积极的作用。这到底是为什么呢？依我看来，动画领域的成就，不见得可以复制到游戏行业，更何况，井上雄彦在游戏领域几乎毫无经验。坂口博信总是想复制当年的辉煌，可是每次创新性的决定总是背负太多未知性。这和小岛秀夫完全不同，从《合金装备5》再到《寂静岭P.T》，玩家在感受到眼前一亮的同时，也感受到了浓郁的商业气息。正是如此，坂口和小岛二人的命运才能演化到现在完全不同的地位。

无需再赌了

是的，很多人觉得小岛秀夫被神化了，但至少他还可以通过游戏新奇的内容来不断修饰自己无法复制的背影。不过坂口博信的情况就不怎么乐观了，例如他的最新作《泰拉之战》已经在加拿大区测试上线。与以往高调复出的情况不同，本次没有任何土豪背后的支持，完全是一款众筹性质的作品。但本作从宣传角度上看，投射出给玩家的，依旧是阵容豪华，强强联手一统江湖之感，实际的干货却成为了附属品。不知道坂口博信是不是《建国大业》的死忠，但这次至少也得有个像《建国大业》一样硬的后台来支撑才稳妥啊。《泰拉之战》根据首日的测试数据来看，下载量很一般,日后想博得一席之地恐怕难度不小。况且手游玩家与家用机有很大差别，坂口博信这次进攻，不免又带有沉重的赌运色彩。

不管怎么样，敢打敢拼的制作人永远是游戏行业最可爱的勇士。日本在世界大战时期有句口号：“皇国兴废，在此一战。”这句话成为了日本军国政策的助推器，同时也塑造了日本人古板，不圆滑的性格。坂口博信，几次大好机会，却偏偏要搞出唯我不能，一战天下的气势。无论是逐渐老去的游戏人还是电影人，我真希望他们能像一株植物。因为当外部气候更替，植物总是能迸发出强大的生命力，其原本功能衰竭，取而代之的是新生成的的能力。可又有谁能做到这样呢？像稻船敬二那样返璞归真，做回《洛克人》又有何不可呢？哎，用一句时髦的话来概括：我，也是醉了。



《最终幻想·灵魂深处》：除了画面一无是处



《最后的故事》很多设定同样太过冒险



《泰拉之战》首测成绩一般般



《Mighty No.9》很明显是《洛克人》的精神续作



游族是想炒概念，还是是要赚真金？

《三体》游戏制作指南

■北京 东三环斟茶员

科幻迷的又一次“狼来了”？

在刚刚结束的游族网络投资者开放日上，游族网络最大股东林奇宣布，其手下资产游族影业已获得科幻小说《三体》的影视改编权，同时游族网络计划自主研发5到6款《三体》改编游戏，预计于2015年底面市。与部分高呼“科幻迷震惊了”的人相反，个人认为这是一条“伪重磅”消息，毕竟了解《三体》、关心《三体》的人群已经被类似消息挑逗过太多次，简单一嗓子“狼来了”并不能让所有人震惊。大部分《三体》迷们拥趸在分享这条消息时不乏嘲弄：“充值888，二向箔带回家”“降维打击？秒杀程心？VIP7即可专享！”

其实这些信息已经是一种暗示：目前国产主流F2P的页游/手游模式，与《三体》忠实拥趸的口味不相容。不过，在具体计划被公布之前，以固有眼光去看待一个资本实体并不公允。业界、玩家、科幻迷依然有如下几个问题可以问游族：

1、这次是想炒概念，还是想赚真金白银？
2、是否评估过自己的影视实力？
3、《三体》游戏打算讨好哪一群用户？

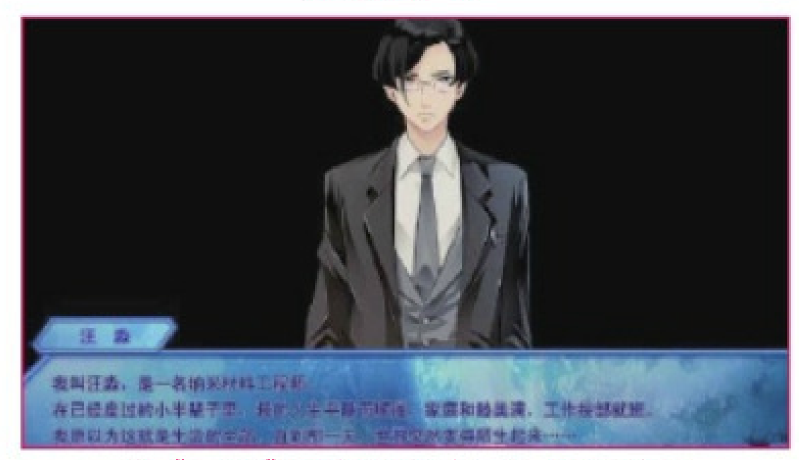
表面上的三个问题实际联系紧密，难以割裂。《三体》是国内科幻作家、发电厂计算机工程师刘慈欣的代表作，系列共三部，又名“地球往事”三部曲。首作于2006年开始在《科幻世界》杂志连载，后两作《黑暗森林》《死神永生》以单行本形式分别于2008年、2010年发售，三部合计销量超过百万，抛开叶永烈的《小灵通漫游未来》和郑渊洁等科幻元素的童话，《三体》是迄今为止销售成绩最好的科幻文学作品，同时也是国内科幻文学在思想艺术成就上的标杆。虽然《三体》三部的百万销量与图书市场上其它畅销书相比，完全不算突出（尽管其收获的赞誉已与其思想艺术的高度相称），不过它有着百万级别的忠诚用户，并一定程度辐射到了社会主流。即使在游戏业界，也不乏刘慈欣的推崇者，例如今年5月初在北京国家会议中心举办的GMIC（全球移动互联网大会）上，就有演讲嘉宾大谈《三体3》中“只送大脑”的典故与心得。接下来让我们进一步探讨之前的三个问题。

先看第一个问题，从资本市场的眼光来看《三体》，谈用户量这个IP的价值肯定不如《盗墓笔记》等网络小说。在大软斟茶员看来，将《三体》与“仙剑”类比或许是公允的——如前所述的百万级别忠诚（付费）用户，以及一定程度辐射到社会主流的性质——去年《仙剑奇侠传五前传》创造出的商业价值，占国内680亿游戏市场总额的0.14%，考虑到此前提到的游戏模式与《三体》核心拥趸的不相容，在主流F2P网游框架下，《三体》游戏的商业价值评估应更加保守。

游族影业是游族网络（9月17日总市值约138.69亿元人民币）创始人、CEO以及第一股东林奇（占股36.58%）所拥有



《三体》三部曲销量突破百万，是近年来最畅销的科幻作品


由《三体》粉丝开发的同人AVG游戏

的资产，并不在上市公司游族网络体系之内。这给评估游族影业的资本实力带来了一定困难，《三体》电影项目的投入规模，很大程度上取决于林奇个人的决心，取其高值已足以与国内一线电影相当。然而，《三体》电影的改编，资金并非主要矛盾。国内科幻电影的低迷态势不是一朝一夕之间形成的，从早年《珊瑚岛上的死光》《大气层消失》到国内科幻迷甚至不屑提及的香港电影《机器侠》，迄今为止没有一个获得广泛认可的成功案例。早在2010年，知名导演宁浩所在的小马奔腾影业有限公司已经取得刘慈欣科幻作品《乡村教师》的改编权并审批备案，但迄今没有开拍消息。至于同年曾风传一时的“中美合拍奇幻史诗”《人鱼帝国》，更是已经演变成一场闹剧。《三体》人物线索繁多，时空跨度大，情节中的视觉奇观多，且触及政治、伦理敏感区，改编难度之大，对国内编剧、导演、特效以及制片人都是前所未有的挑战。在熟悉刘慈欣所有作品的斟茶员看来，《球状闪电》与《流浪地球》都比《三体》更接近100分钟的电影容量，并且前者拥有跨度小但完成度高的情节，后者拥有足够的特效空间。从某种意义上说，或许《三体》的知名度更能引起资本市场的注意，不过斟茶员注意到，从9月16日到9月17日，游族股价已连续两日下跌。

《三体》从一开始就是用来筛选智商的游戏

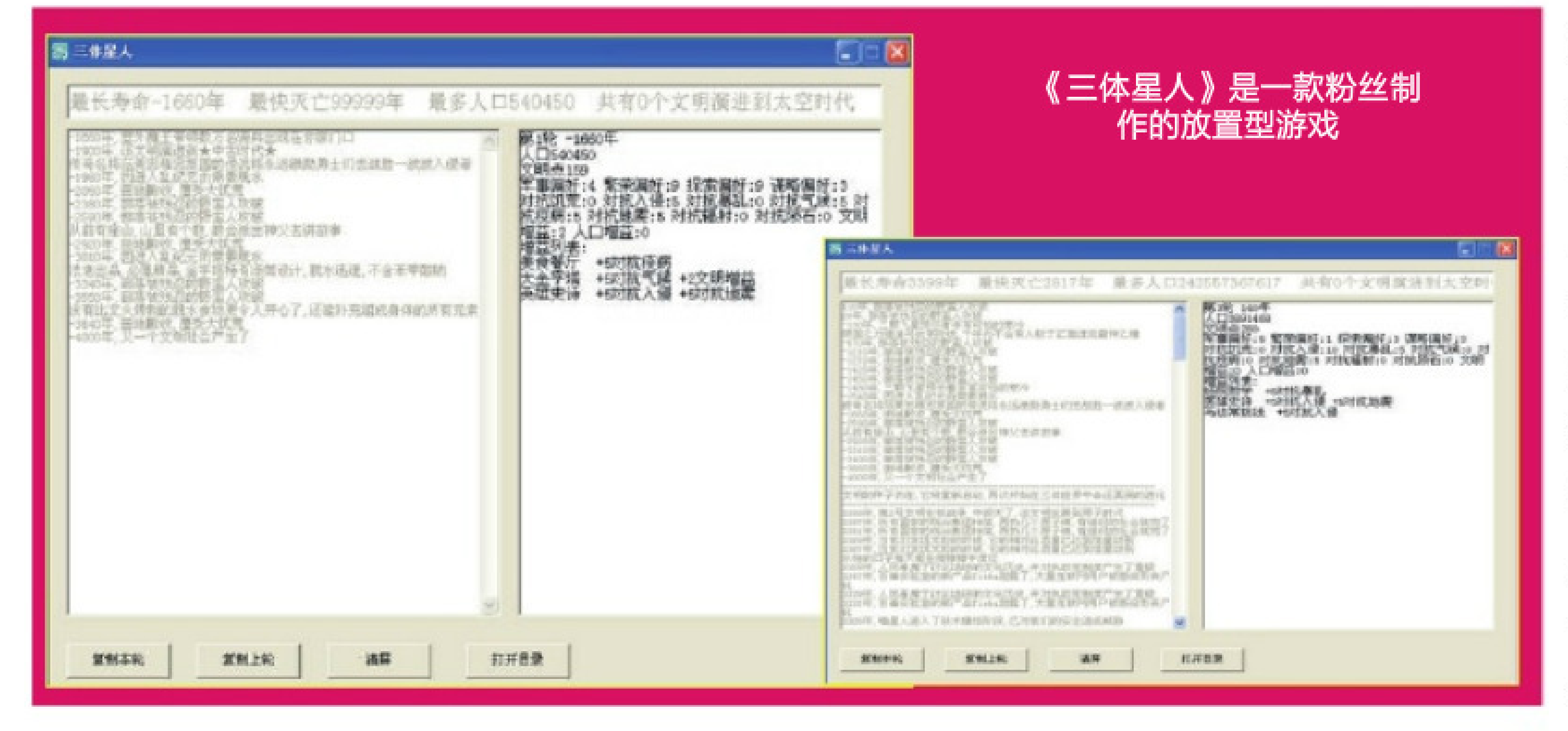
在讨论“《三体》游戏打算讨好哪一群用户”之前，或许很多人不知道，网络上已经有了三款《三体》游戏。它们均由粉丝制作，除《三体星人》这款恶搞性质的“放置型”程序外，其它两款数十兆容量的《三体》游戏都有着不错的完成度，其一为类似早期《三国志》的策略建设，其二为使用橙光工具制作的文字AVG游戏。不过，了解这两种游戏类型的人都能明白，它们对于游族几乎毫无借鉴意义。

《三体》粉丝对电子游戏的接受度不仅不低，而且还隐隐有着共性——如《钢铁雄心》这种宏大叙事的游戏。回归到《三体》这部作品本身，有很多人都忽略了一个事实，那就是在刘慈欣原著中《三体》本身就是一款电子游戏，并且在第一部小说中起到了非常关键的作用——筛选游戏者的智商。于是，第一个残忍的事实是《三体》已有的拥趸与当下F2P模式网游兼容度很低，第二个残忍的事实则是《三体》这个IP对于非科幻迷而言几乎毫无价值。作者刘慈欣曾公开表示，科幻本质上就是靠影像来表现的一种作品。他参与科幻电影策划已有数年，最大的障碍在于，能拿到资源的导演根本没有科幻的情怀，而科幻是需要情怀的。电影如此，游戏也是如此。抓住科幻迷玩家的心，同样需要科幻情怀。如果做不到这一点，千辛万苦做出的成品很可能只换来数百万科幻迷的不屑一顾。而科幻迷之外的上亿手游用户，本就对《三体》这个IP不屑一顾。何苦来哉？

那么如何处理这样的难题呢？《三体》于2006年问世时，里面的虚拟实境体验还停留在实验室，8年后的今天，斟茶员已经体验过多款虚拟实境设备。它们或许依然存在着诸多弊病，但每一个体验过Oculus Rift的人都不得不承认，“躲无可躲”的3D全浸入式游戏体验是前所未有的，它在技术上已经足够承担起刘慈欣笔下《三体》游戏的视觉部分。《三体》这个强科幻弱角色的IP需要强科幻的表现形式，而类似Oculus Rift的硬件系统是当前相对成熟的解决方案，且开发成本并不高——甚至Unity 3D引擎都能取得可接受的画面表现。改换全新的浸入式平台，这个计划足够科幻，却也足够让游族弯道超车。当然，这取决于游族是否真的愿意砸钱。这样的体验显然不是数款手机游戏可以承载的。那么电影如何？或许头戴显示设备可以取代3D眼镜在近未来成为电影院的“标配”，游族影业会成为这场硬件革命的弄潮儿吗？至少现在还未现端倪。

游族网络宣布开发《三体》手游并未使股价上扬

专为电子游戏设置的头戴式显示器Oculus Rift


《三体星人》是一款粉丝制作的放置型游戏

结语

从游戏到影视，游族要做成全娱乐链的战略很明显。但选择了《三体》，就意味着走了一步无法取巧的棋——电影上，《三体》是国产电影里一场前无古人的硬仗；游戏上，《三体》IP讨好不了科幻迷之外的人群，当下F2P模式的页游/手游讨好不了科幻迷。想炒概念，那么到此为止，想赚真金白银，想挣江湖地位，就必须改变表现形式。只搏一个名，很难谈得上什么战略。如今市面上完成了原始积累的游戏厂商早就纷纷拓宽业务，这或许是每一个掌门人不得不进行的动作。看完美影视已经枝繁叶茂，如畅游再不济也能卖楼，但游族有什么？也许游族有的，是拿下了最科幻的IP，讨好最愿意尝新的用户群的机会，以及闯进浸入式游戏体验平台的垫脚石——或者说，一跃成为世界领先企业的门票。



卡牌手游什么的，中国人最买账了

■北京 XxisBacK

?2014年5月6日，宝开联合蜂巢、昆仑游戏，召开了“All Star”发布会，发布了一款名为《植物大战僵尸全明星》的手游。9月17日它正式上架后，并迅速抢占iPone App免费游戏排行榜榜首。

初次接触到“全明星”的概念，大概是在篮球和DotA上。NBA中向来有全明星赛的规则，而最早的DotA地图也带着“All Star”的后缀。两者涉及的领域不同，内容却多少有些相似，将原本关系不大的人物、事件汇集到一起做成三明治，内容上无非是大杂烩、娱乐向等几个关键词。如今“全明星”的概念早已渗透到行业的方方面面，见怪不怪的我们也早就习惯被动的接受各路“全明星”的洗礼。在端游行业，网易、暴雪告诉我们流行的MOBA元素，加上成功的IP，就可以叫“××全明星”，而现在，EA/宝开大中华区总裁刘琨，似乎在重新向我们阐述移动端“全明星”的涵义。

在2014年3月18日，中国游戏开发者大会（简称GDC）上，刘琨做了一次关于“在中国发行《植物大战僵尸2》的经验教训”的讲座，在GDC官网上对该讲座是这么介绍的：PvZ是全球知名的游戏，但它的“长城版”在中国第一天只有50美元的收入，尽管如此宝开依然选择了中国作为传奇延续。讲座内容：如何保持IP常绿、如何在安卓上运营游戏、如何一步步渗透中国市场。之所以称为"经验教训"，想来也只有刘琨本人体会最为深刻。关于之前《植物大战僵尸2》在中国遭遇的所谓“大规模抵制”，玩家们应该不会陌生。对于不使用内购就完全无法将游戏进行下去的机制，以及国内国外在游戏收费上完全不成正比，引起了一大波《植物大战僵尸》粉丝和爱国青年的怒火。在遭受了各种各样的一星评分后，刘琨不得不做出危机公关，一边向大佬EA解释“在中国评分什么的根本不是事儿”，一边又向下边的玩家吐苦水“我们也不容易”。尽管各种打着擦边球的理由和借口最终还是平息了事件，但事实还是充分证明了，在暴力圈钱面前，玩家完全不会考虑到“还算不错”的游戏性。时至今日，《植物大战僵尸2》中国版下载量和风评的不成正比，依然是一个值得研究的问题。

《植物大战僵尸全明星》登顶



各个领域中的“全明星”现象

“全明星”——卡牌版PvZ

“如何渗透中国市场”，好游戏永

远都是黄金定律（或许还包括一些本土化内容）。那么《植物大战僵尸全明星》究竟是一款怎样的游戏呢？卡牌、对战、氪金，这三个关键词加上植物和僵尸，大概就是它的全貌了。

也许有些玩家会觉得这样说有些过了：免费榜第一，说明有人玩，有人玩就一定得有乐趣是吧，玩家又不是傻子。这样说没错，玩家不是傻子，但厂商把不把玩家当傻子就是另一回事了。有乐趣是有乐趣，但这乐趣是否贯穿游戏始终就是另一回事了。刚进入游戏，玩家会觉得挺有趣，卡牌手游的玩法（起码和原来的塔防不一样是不），植物的养成系统，丰厚的任务奖励，偏休闲向（几乎没有难度）的关卡……直到卡在某一关上无论怎么玩都过不了的时候。

这时再回过头去升级你的植物，进化你的技能，却发现除了需要用到游戏中的金币以外还需要稀有的（需要花钱的）阳光元素，厂商的脸终于拉了下来，那些新手礼包、活动奖励也都烟消云散：再不付钱我可就不客气了哟。也许有些有毅力的（处女座的？）玩家能硬着头皮回过头去一遍遍地刷之前的关卡，把星星、植物、素材什么的都刷满，但只要你还想进入游戏中那个叫做“竞技场”的地方，那么掏人民币也是迟早的事。如果说这游戏玩到后期真要想获得除了机械性“刷刷”以外的乐趣的话，建议和《植物大战僵尸》的前两作结合在一起，用同样的植物在卡牌和塔防两种游戏模式之间来回穿越，听上去就不那么无聊了是吧。

还有一个有趣的事实正在AppStore评论中发生——当初PvZ2时的“一星差评党”如今在“全明星”中仍有“余孽”，不过“抵制”浪潮已过，更多的则是对“全明星”的辩护和夸赞。“游戏性还是有的”“我就没花钱也觉得很好玩”“好游戏需要大家一起支持”等言论随处可见，相信看到这些评价的刘琨应该会长舒一口气吧。但仔细阅读这些评论下来，居然所有的好评都跳过了“卡牌”二字，没有哪个玩家能开诚布公地说：“这就是个借用原IP的卡牌游戏，但我就是觉得它好玩。”之所以出现这样的情况，是广大玩家对卡牌游戏毫无概念，还是故意闭口不提？这，就是另一个故事了。



有没有觉得很像《刀塔传奇》？



植物进化、技能升级、升星，各种各样需要升级的项目



竞技场中恐怖的“壕”们



发布会上的三位大佬



为什么所有人都不提“卡牌游戏”呢



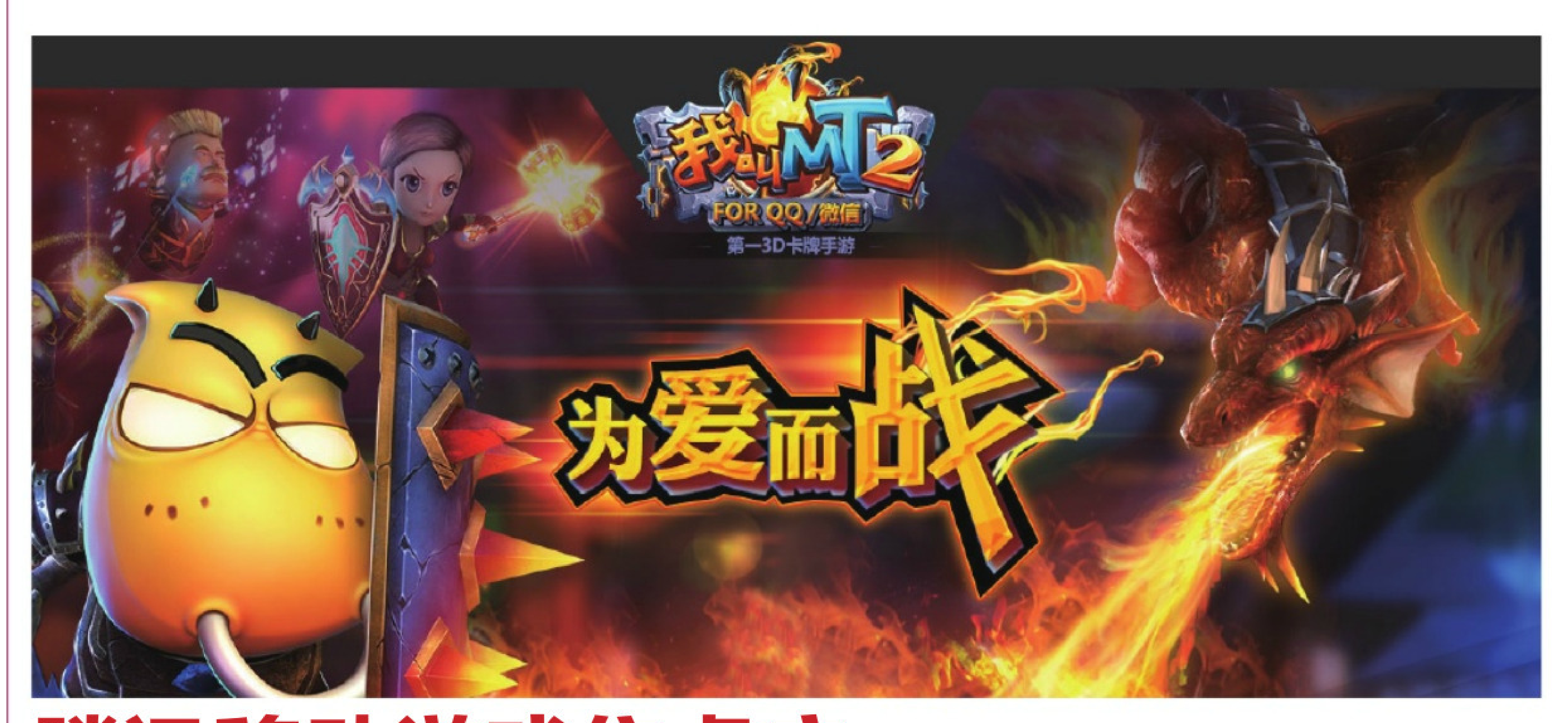
《仙剑奇侠传》已有了手游，《轩辕剑》手游也即将在年底推出

做游戏到底为了什么

在前文提到的《植物大战僵尸全明星》发布会上，昆仑游戏CEO周亚辉一开始就提出了“做游戏到底是为了什么”的问题，并且直接把“赚钱”搁置到了一边，给人一种要与“只求利益者”不共戴天之感。其实无论做什么也都是要先养活自己和老婆孩子，有点私心赚点钱什么的都无可厚非，但无可厚非并不等于堂而皇之。把有影响力的IP套上适合国人口味的卡牌游戏，再取个“全明星”的名字，刘琨给出的关于“好游戏”加上“本土化”的答案未免显得有些粗暴。在介绍游戏时，刘琨说：“植物大战僵尸已经从一款世界的产品，变成一款中国的产品。”说的真是太对了，如果说《植物大战僵尸2》只是在收费模式上过于暴力，还保留着些许游戏本质的话，那么这一款“全明星”作品，真正意义上做到了向玩家低头：你要什么，我给什么。剩下的唯一疑问：是低头认错，还是低头数钱？

好IP≠好游戏

无论怎样，“全明星”的后缀已经决定了这款PvZ正统续作的快餐性。作为一个只有屈指可数几款作品的游戏系列，如何像任天堂一样做得出“全明星”呢？无非是厂商在“强行”炫耀自家的优秀IP罢了。有了优质IP，剩下的只需要直接套用最流行、最吸引玩家的游戏模式，这样简单流水线产出的产品自然有人捧场。端游上，某些类似的MOBA正大红大紫，而移动端的卡牌游戏有了这次的试水，相信在吸金能力上也会越来越“成熟”。长远看来，“全明星”的粗暴整合方式无异于再一次把“好游戏”和“能盈利”摆在了对立面，相信玩家们对“古剑全明星”或“仙剑全明星”并没太高期待，那么“如何利用好IP做出好游戏”，仍然是值得所有厂商思考的问题。P



腾讯移动游戏焦虑症：独代《我叫MT2》为PK《刀塔传奇》？

■北京 碧海银鲨

10月16日下午，乐动卓越在北京召开大型发布会，该公司CEO邢山虎宣布3D卡牌手游《我叫MT2》正式发布，并正式宣布腾讯独家代理《我叫MT2》中国区运营权。目前《我叫MT2》已经与当天下午18点18分18秒以“一定要发”的寓意正式开启安卓版封测，首批测试名额20000人。此前，曾先后有消息传出，苹果相关负责人以及腾讯高管前往乐动卓越拜访洽谈业务合作，正是冲着《我叫MT2》而来的，而这一切都是因为《我叫MT》是2013年度手游行业的冠军产品。那么，腾讯为何如此放低姿态去接洽这样一款备受行业瞩目的产品呢？笔者认为，这一切得从今年的冠军产品《刀塔传奇》给予腾讯的压力说起，正是这款打破腾讯手游垄断地位的明星产品，让腾讯患上了移动游戏焦虑症。

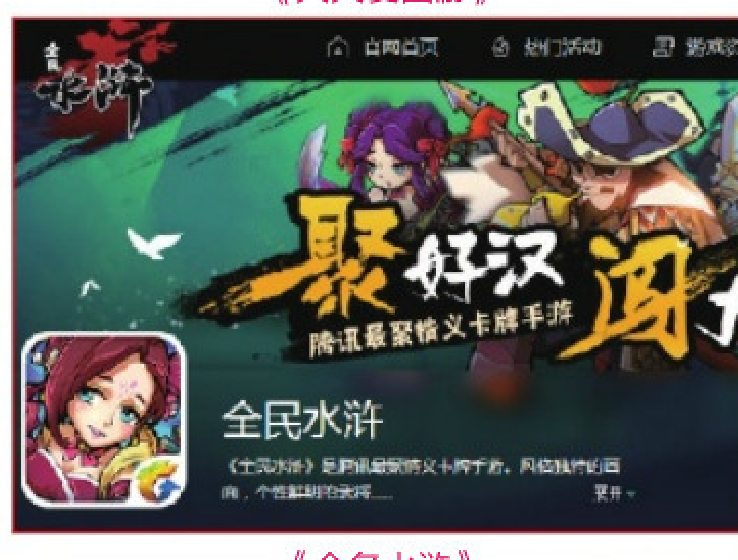


《我叫MT2》安卓版封测登陆界面



《天天爱西游》

《全名英雄》



《全名水浒》



《放开那三国》

年度国民级卡牌手游《我叫MT》PK《刀塔传奇》

2013年年初《我叫MT》上线之后，迅速爬升至各大榜单的榜首。此后，《我叫MT》总共保持了大半年的畅销榜榜首位置，直到遭遇腾讯微信游戏的冲击才易位，但也足已成为2013年度最为名副其实的冠军产品。正是因为《我叫MT》的出现，才使卡牌手游风靡全国。此后，整个手游行业便掀起了一股仿MT的竖版推图式卡牌游戏的潮流，先后诞生了以《天天爱西游》《全民英雄》《全民水浒》《放开那三国》等为代表的一大批跟风模仿者，不过至今为止却只有今年初上线的《放开那三国》所取得的成绩足以媲美《我叫MT》。据邢山虎称，目前《我叫MT》的注册用户已经达到7000万。因此，《我叫MT》是第一个现象级的国产手游，其巨大的成功让2013年成为卡牌游戏年，也是首个国民级卡牌手游。

自从腾讯依靠其海量用户，将霸占榜首长达大半年的《我叫MT》拉下马后，便开启了微信手游轮番坐庄的霸榜时代。而在2013年底，业界传闻，马化腾根据kakao Talk在韩国收入榜上TOP10基本都是kakao发行的产品，由此认为中国手游市场微信也应该跟kakao有一样的发挥，因此制定了让微信手游将收入榜TOP10全部占满名额的业绩指标。这在当时并非天方夜谭，只是因为有COC，《我叫MT》以及后来的《放开那三国》的存在，以及腾讯休闲手游市场份额的自相残食等原因，这一目标从未实现过，但腾讯能将TOP10占据7个名额或者TOP20占据15个名额却是不争的事实，而最为重要的是腾讯一直牢牢地把握住畅销榜的榜首位置，从未让它旁落，这对于整个手游行业的其他厂商来说无疑是悲观的。虽然挑战腾讯手游霸主地位的产品寥寥，但是腾讯的封锁并非牢不可破，这一切在《刀塔传奇》出现之后逐渐发生了改变。

《刀塔传奇》于2014年2月底上线，此后便在畅销榜上节节攀升，到了5月21日，App Store畅销榜单显示，《刀塔传奇》同时登顶苹果商店iPhone畅销榜和iPad畅销榜，由此拉开了《刀塔传奇》打破腾讯游戏垄断地位的序幕，此后虽然腾讯游戏也曾几番还击，但占据榜首时间最长的一直都是《刀塔传奇》。如今，《刀塔传奇》早已成为2014年收入最高的明星产品。按照官方在7月上旬公布的数据显示：该游戏注册用户已经突破4300万，DAU达到300万人以上。而早在4月份时，莉莉丝的CEO王信文则透露，每活跃用户贡献收入约在4至5元人民币之间。这样算来《刀塔传奇》的日收入在千万级别左右。后来王信文还曾对媒体透露，《刀塔传奇》的月流水超过2亿，而来自于坊间的传闻是：这部作品的月流水在3亿元人民币以上。

《刀塔传奇》的出现，正式开启了动作卡牌手游的新时代，并取代《我叫MT》成为新一代的国民级卡牌手游，那么它成绩如何呢？按照业内的说法，去年手游月流水能过千万就是极大的成功，而《刀塔传奇》曾创下单日流水突破2000万的记录。同时，今年行业内关注的都是月流水达到3000万以上的产品，如果这些产品可以冠以S级的话，那么《刀塔传奇》实现月流水3亿的收入，只能冠以神级了，而此前在国内市场上能得到此评价的产品只有横扫全球的COC，《刀塔传奇》在ARPU值与长期的用户留存方面，都超过了COC，即使是照抄《刀塔传奇》的手游，在国外市场上发布后都能大肆赚钱。《刀塔传奇》所获得的巨大成功，使得中青龙图得以跻身一线发行商之列，如易观智库发布的《中国移动游戏市场季度监测报告2014年第2季度》数据显示，中清龙图在2014年第二季度凭借一款《刀塔传奇》异军突起，以11.9%移动游戏全平台发行市场份额位居移动游戏发行商的第四名，并以13.8%的市场份额位列iOS平台第一。同样地，在六月份的App Annie中国指数报告中，《刀塔传奇》成功问鼎。

《我叫MT》的局限性与《刀塔传奇》的革命性突破

《我叫MT》为何能够成功，这其中的原因众说纷纭，一般认为，其成功的根源首先得益于来自魔兽同人动画《我叫MT》的黄金IP，并赶上了智能手机用户大爆发的人口红利的最佳时机，但最核心的成功要素还是它的玩法。按照邢山虎的说法，《我叫MT》的卡牌对战玩法，设计灵感来源于风靡日本市场的神级卡牌手游《智龙迷城》，乐动卓越正是在《智龙迷城》的基础上模仿并做创新而成，《我叫MT》没有采用《智龙迷城》的消除战斗模式，而是以全新的战斗模式更好地结合WOW的职业特点，没想到在中国市场上一经推出便大受欢迎，成绩远超此前《智龙迷城》在国内的山寨品。

《我叫MT》虽然在2013年火得不得了，但2014年《刀塔传奇》的风头便远远地盖过了《我叫MT》，这又是为何呢？原因在于《刀塔传奇》开创了动作卡牌这

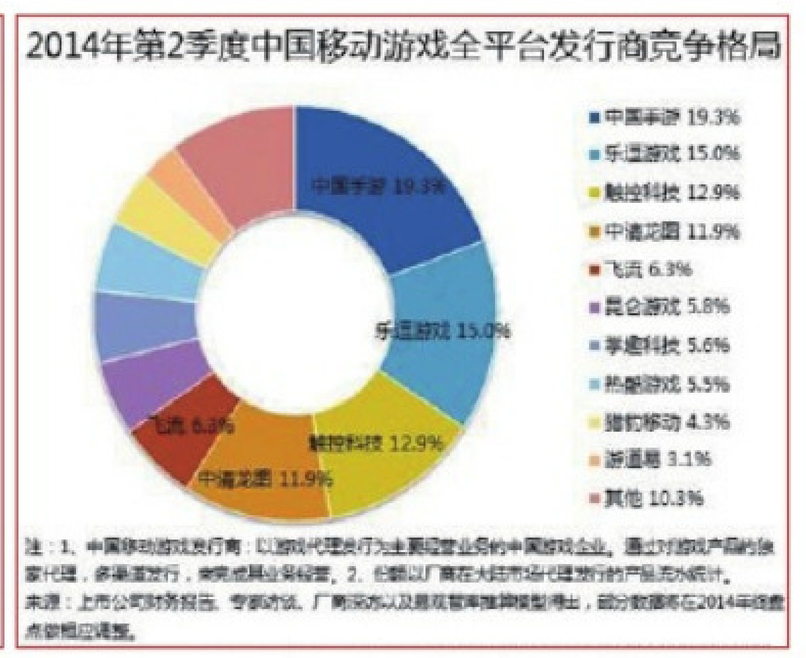




《天天爱西游》游戏画面

《全名英雄》游戏画面





2014年Q2移动游戏iOS发行商竞争格局：中清龙图雄踞榜首



Top Apps

iOS - Games - China - Jun 2014

#	By Revenue		Company
1	Turret Legend (刀塔传奇)	▲3	Longtu Game (龙图游戏)
2	Thunder Fighter (雷霆战机)	=	Tencent (腾讯)
3	We Fly (全民飞机大战)	=	Tencent (腾讯)
4	We Fight (天天炫斗)	▼3	Tencent (腾讯)
5	GunZ Dash (天天酷跑)	=	Tencent (腾讯)
6	Clash of Clans	=	Supercell
7	WeChat Speed (天天飞车)	▲1	Tencent (腾讯)
8	全民水浒	New Release	Tencent (腾讯)
9	WeTown (全民小镇)	▼2	Tencent (腾讯)
10	放开那三国	▼1	Kalends (昆仑万维集团) Babeltime (巴别时代)

六月中国区AppAnnie中国指数中，龙图游戏《刀塔传奇》成功问鼎iOS收入月冠



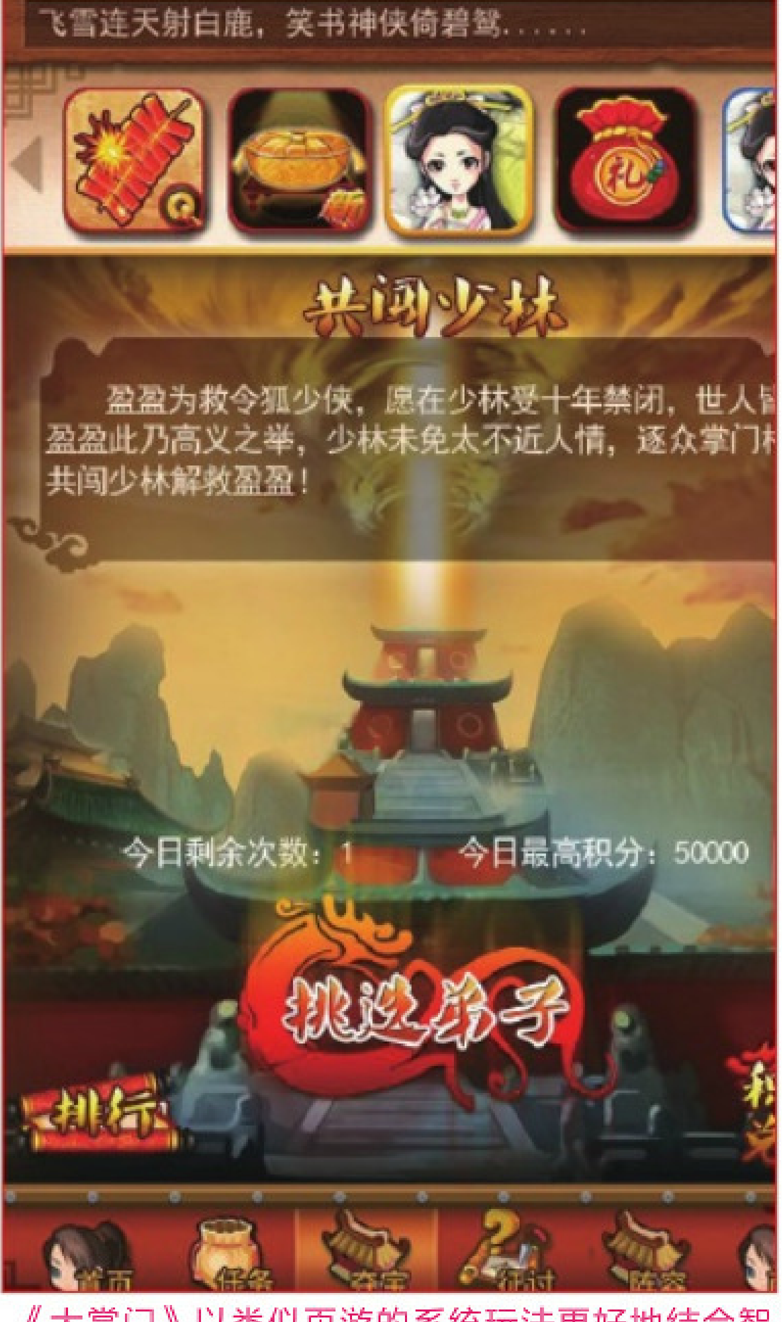
《刀塔传奇》以掌中微操，技能打断为特色开创了动作卡牌的细分类型



《智龙迷城》的独特三消战斗模式



《我叫MT》中加入了自动战斗系统和卡片碰撞



《大掌门》以类似页游的系统玩法更好地结合智能机操作而获得成功



《魔卡幻想》更强调如何排兵布阵

一细分类型，要说清楚这个问题，我们还是得先回顾一下卡牌游戏在国内市场上的历史再说。《我叫MT》开启了2013年作为卡牌游戏年的序幕，但早在2012年初，市面上就已出现了卡牌手游，如上半年的《三国来了》，而在下半年先后出现了《逆转三国》《大掌门》与《魔卡幻想》等，这几款产品在2012年均获得极大的成功，是《我叫MT》之前最具代表性的卡牌手游。在笔者看来，在《刀塔传奇》出现以前市面上的卡牌手游的主要类型有：

1、《智龙迷城》向

卡牌手游的发源地在日本，而《智龙迷城》则是日本地区最为成功的卡牌手游，其特点是采用三消战斗模式，国内代表作是《三国来了》《逆转三国》《龙之召唤》《神魔之塔》等。

2、《我叫MT》向

《我叫MT》采用自动战斗系统与卡片碰撞的表现形式，卡牌属性更能体现出WOW里战法牧的职业特点与组合搭配策略，自从《我叫MT》引爆整个手游市场以来，引来众多跟风模仿者，至今足有数百款之多，其中不乏成功者，尤其以《天天爱西游》《全民英雄》《全民水浒》《欢乐西游》《放开那三国》《迷你西游》等为代表。

3、《大掌门》向

《大掌门》是《我叫MT》之前最火的卡牌手游，并开启了武侠卡牌手游的新时代，其特点主要是利用卡牌的形式结合了页游的养成系统，发展成更适合智能机操作的游戏玩法，后来的《梦想海贼王》《忍将》《武侠Q传》《暴走武侠》《秦时明月》《傲世西游》等都是《大掌门》的跟风模仿者。

4、《魔卡幻想》向

相对于《我叫MT》与《大掌门》而言，《魔卡幻想》更为强调如何利用手中已有的卡牌进行排兵布阵，组合成最佳的对战阵容，其卡牌对战的策略性更强一些，虽然游戏也很成功，但在市面上不是很主流的卡牌类型，跟风模仿者主要有《西游记》等。

以上是从战斗模式所作的区分，而从战斗的表现形式来看，按照中清龙图COO王彦直的看法，国内市场上卡牌游戏的进化史从第一代的《我叫MT》《大掌门》的全托管，卡片对撞的平面自动战斗模式，进化至第二代以《武侠Q传》为代表用更具象化的人物形象表现对战过程的形式，再到第三代如《刀塔传奇》首次引入了手动的轻操作，由此开启了动作卡牌的新类型。因此，《刀塔传奇》相对于《我叫MT》而言，区别一为卡牌与人物形象的视觉差异，二为自动与手动战斗的操作差异性。

从卡牌游戏的发源地日本地区来看，虽然早期卡牌手游如《龙搜集》《巴哈姆特之怒》也是采用全自动战斗模式，但直到如今仍能够大红大紫的的两大国民级手游《智龙迷城》与《怪物弹珠》，一个采用三消战斗模式，一个采用弹珠对战模式，均为手动操作。其余如世嘉推出的2款被引进国内的手游：《锁链战记》采用塔防战斗模式，《金币斗恶龙》采用类街机的推币战斗模式，也均为手动操作。可见，采用自动战斗模式的卡牌已然落伍，未来卡牌手游的发展趋势必然是向着支持手动操控的方向进化，不算三消类卡牌的话，《刀塔传奇》正是踩在这个节点



“名字大作战”之《我叫MT2》VS《刀塔传奇》



《我叫MT2》的UI与《刀塔传奇》如出一辙





《我叫MT2》PPT显示的早期版本玩法截图

上出现的国内首款动作卡牌手游，因此才能迅速引爆市场。

《刀塔传奇》虽然只是引入了手动释放大招的操作，但其进化幅度并非表面上所看到的这么简单，而对于玩家的体验更是天壤之别。比如说，在《刀塔传奇》的一个融合了PVP与PVE的“远征”玩法里，手动与自动往往会造成截然不同的战斗结果，再加上更为丰富的职业搭配组合，使得《刀塔传奇》拥有了一定的竞技性，这也是最近刚发布蓝牙对战功能的《刀塔传奇》得以成为WCA竞技项目的原因。而反观《我叫MT》《大掌门》等卡牌手游的全自动战斗模式，战前策略性远逊于当下以《神仙道》为代表的推图类页游流行的九宫格战斗模式，本质上只不过是“名字PK”休闲小游戏如《名字大作战》的升级加强版而已。两相比较，《刀塔传奇》的市场表现碾压其他卡牌手游也就不难理解了。

《我叫MT2》VS《刀塔传奇》背后的各方利益纠葛

在《我叫MT2》的发布会上，根据邢山虎现场的演讲，《我叫MT2》的立项早在去年6月份，最初的版本实质上就是《我叫MT》第一代的玩法加上3D表现，仍然是个竖版游戏。不过后来他们推翻了这个玩法，修改成为了横版对战。从现场发布的视频以及游戏截图来看，很难说这个玩法和界面设计没有受到《刀塔传奇》的影响。实际上，根据大量参与测试的玩法反馈，只从最核心的战斗系统来说，《我叫MT2》就是一个3D化的《刀塔传奇》，这样，《我叫MT2》与《刀塔传奇》的正面PK已成必然，届时腾讯联合乐动卓越对阵中清龙图联合莉莉丝，谁能胜出呢？这个问题暂且不表，我们先来看看腾讯面临的一个尴尬问题，以及围绕着《我叫MT》与《刀塔传奇》背后的种种利益纠葛。

目前，一个让腾讯游戏很尴尬的问题是，在最顶尖的游戏PK中，腾讯游戏的作品总会输掉，尤其是《刀塔传奇》至今仍在压制着腾讯游戏，这对拥有渠道资源、IP资源等优势的腾讯游戏来说，显然是很难接受的。虽然腾讯能够占据TOP10中过半名额，但最赚钱的游戏居然不是出自腾讯，这就好比一位探险家将六大洲的第一高峰都征服了，但唯独没有征服亚洲的珠穆朗玛峰，那么这个人能成为最杰出的登山者么？换个角度来看，要问世界第一高峰是什么，有文化的人都能不假思索地答出来，而问及第二高峰是什么，估计不借助搜索引擎而能回答的人不足1%。腾讯现在正处于这种极其尴尬的状态，尤其是业界传闻，当初《刀塔传奇》在中清龙图代理之前，曾联系过腾讯与触控，昆仑等一线发行商，不过均因各种原因导致看走眼而被放弃，想来这几家代理商现在也悔得肠子都青了。

目前，腾讯针对此窘境的解决办法是从外部签约各种游戏大作，类似去年的《全民英雄》就是为了PK《我叫MT》，此后又签下香港的《神魔之塔》，欧美的《糖果传奇》，韩国的《天天打怪兽》等大热手游，虽然它们在腾讯平台上线后均未达到在本土地区的热度。目前，表现最为稳定出色的《雷霆战机》也是腾讯代理的外部产品，而腾讯手头还有尚未正式发布的《怪物弹珠》与传闻中的《智龙迷城》这两款日本超级大作，而这次签下的《我叫MT2》，就是用来PK《刀塔传奇》的。据评论人士分析，签下《我叫MT2》，对内部工作室也是个冲击，让外部优质产品可以给予内部工作室PK的压力。

此外，《刀塔传奇》与《我叫MT2》这两款产品之间还有着扯不断理还乱的关系。首先，从企业的关系来看，《刀塔传奇》的研发商是上海莉莉丝，而莉莉丝CEO王信文在创业之前在腾讯北极光工作室担任策划，当时他只是腾讯企鹅帝国里的一颗螺丝钉而已，但在离开腾讯之后却做出了力压腾讯手游的更为成功的产品，这对于腾讯来说无疑是心中永远的痛。王信文的老婆陈小花此前曾在腾讯担任《天天连萌》与《天天酷跑》的策划，自《刀塔传奇》打破腾讯霸榜魔咒后不久，腾讯以竞争对手亲属要回避为由让陈小花离职，陈小花在8月份的一篇名为《我被开



《我叫MT2》BOSS对决采取了全视角场景



《我叫MT》积累了7000万玩家



《我叫MT2》宣传语：“为爱而战”

除了》的博文，曾引发业界人士的热议。《刀塔传奇》的发行商中清龙图在未进军手游之前，只是一家默默赚钱的页游研发商，旗下产品主要交由腾讯平台来运营。可见，腾讯不仅是中清龙图的重要合作伙伴，还曾投资中清龙图，是其股东之一，如今却要靠独代的《我叫MT2》来对阵其投资控股的中清龙图独代发行的《刀塔传奇》。

从产品的角度来看，从题材来看，《我叫MT2》VS《刀塔传奇》，本质上是与暴雪相关的两个端游题材的对阵：WOW VS DotA。MT是WOW的同人、DotA则是WAR3的MOD。暴雪在WOW题材手游上选择发力《炉石传说》，而DotA则是Valve与暴雪难以扯清楚的一场斗争。对于《我叫MT2》的IP正统性，邢山虎在发布会上意外地宣布“卓越游戏早已跟暴雪签订相关协议，达成了共识，《我叫MT》手游获得了暴雪总部的认可。”事后，暴雪中国公司也证实了存在这种情况。《我叫MT2》的代理方腾讯间接持有动视暴雪公司股份、并与动视有合作关系，所以是不是腾讯出面协调不得而知。有意思的是，《我叫MT2》对阵另一方《刀塔传奇》发行商龙图游戏本月则宣布他们已经拿到了动漫《我叫MT》的授权、后继也将发行《我叫MT》IP的授权手游产品。

《我叫MT2》VS《刀塔传奇》的未来展望

自今年5月份《刀塔传奇》成功压制腾讯游戏后，腾讯曾以自研的卡牌手游《全民水浒》《欢乐西游》加以还击，再加上更早前登陆手机QQ的《傲世西游》鼎力相助，集体围剿《刀塔传奇》，但最终也不过仅仅是逼近《刀塔传奇》的成绩而已。如今腾讯宣布独代《我叫MT2》，必然会与《刀塔传奇》狭路相逢，而《我叫MT2》却又是《刀塔传奇》的模仿者，因此不论从哪一方面来说，《我叫MT2》VS《刀塔传奇》都可以称得上是一场“火星撞地球”的重量级对决，在未来很长的一段时间里，这场对决将成为业内人士津津乐道的话题。笔者在此暂先对此结果做一下简单的展望。

从国内游戏市场的发展史来看，现象级产品的先发优势是一个影响非常巨大的因素，只要产品拥有的用户量足够庞大，形成了巨大的粘性或品牌知名度，如果不是先行者自己内部出问题，包括先行者本身在内的99%以上的跟风模仿者都难以望其项背，无论是端游市场上的《传奇》《梦幻西游》《魔兽世界》《征途》《天龙八部》，还是页游市场上的《七雄争霸》《神仙道》《神曲》等，手游市场上的《我叫MT》《愤怒的小鸟》甚至《Flappy Bird》等，莫不如是。

所以，能够打败《刀塔传奇》的绝不会是另一款《刀塔传奇》的山寨品。但是，如果这款产品是黄金IP年度冠军最新续作，并拥有腾讯覆盖几乎全中国智能手机用户的资源后，结果又将会如何呢？邢山虎在发布会说，《我叫MT》积累了7000万的用户，但和目前4.2亿手游用户相比还差得比较远，为了让《我叫MT2》获得更多的用户，将由腾讯游戏负责运营。类似的例子不少，早前有腾讯棋牌游戏蚕食并反超直至碾压联众棋牌游戏市场份额的例子，近年则有腾讯的《QQ飞车》《QQ炫舞》等游戏以及微信依靠QQ平台资源后来居上打败《跑跑卡丁车》《劲舞团》与“米聊”的前车之鉴……

但《刀塔传奇》与上述的两个例子却完全不同，首先《刀塔传奇》是一款中重度手游，而棋牌游戏与赛车，舞蹈类网游都是全民级或强社交属性的轻游戏，腾讯在社交平台资源上有得天独厚的优势，即时通讯领域则只允许一家独大，因此，无论棋牌游戏还是即时通讯市场，只要腾讯携其高达数亿的用户资源介入，不拿下第一就只能从自身找原因了。

腾讯独代《我叫MT2》后带来的优势，主要是能够覆盖更庞大的用户群体，并借助其社交平台资源提高用户留存度，《刀塔传奇》目前已经累积了数千万的中重度手游玩家，也并非如“米聊”那般不堪一击，《我叫MT2》如果相对于《刀塔传奇》没有质的提升的话，用户迁徙成本的制约必定会让《刀塔传奇》的用户继续忠诚地留在这款游戏里面，正如《梦幻西游》与《魔兽世界》并不会因为腾讯平台上线一款跟风产品就会影响到原作的用户活跃度一样。

由此来看，不论结果如何，《刀塔传奇》都不会受到很大的影响，而《我叫MT2》更应该做的是如何将腾讯平台资源里更多的轻游戏用户发展为中重度的动作卡牌游戏用户，由于腾讯的运营团队多年以来已经积累了足够丰富的经验，因此，这个对阵的结果还需要看《我叫MT2》的研发团队如何去交出一张令玩家满意的答卷。P

Dintaky

重启
写在《天使帝国4》上市前

■海外 呼吸机

Empire Of 新天使帝國 The Angel

“《天使帝国》诞生在20世纪九十年代初，当时游戏制作人李永进之所以想到要制作这么一个游戏还全拜他的一场美梦所赐。据说，当年他在梦中梦见了一名漂亮的天使站在一口大锅上，用手指着地。就这样，梦醒后的李大仙便就那么莫名其妙的构建起了《天使帝国》这样一个游戏。”

——《天使帝国》百度百科词条

回忆虽然美好，但实际却并不是这样。将所有角色设定为15-30岁之间的女性，并必须有天使面孔，给游戏带来很多问题。首先，游戏表现题材被严重限制。整个世界里很少有亲情和爱情，从国王到囚犯都是女性，剧情本身却是性别颠倒版的梁山好汉，毫无女性气息。其次，人物性格被极大限制了。简短的剧本中，有几十名年龄段相似的女性出场。当年萝莉、御姐、软妹、女王、傲娇还不甚流行，对人物性格的刻画仍是一板一眼的平铺直叙，编剧没有曹公之笔，自然做不出想法中的金陵十二钗。

在单机还风火的时代，《天使帝国》系列从未登上过顶峰。从初代《幻世录》到《阿玛迪斯战记》，国内大作频发，大宇的武装天使团一直没有花香，没有树高。但目前，《天地劫》的汉堂将霸气的名字换成平凡的“智乐堂”，变成默默无闻的网游商。坐拥《风色幻想》的弘煜沦为手游制作商的同时，在做最后的挣扎。而曾经处于劣势的《天使帝国》借“双剑”拓张市场，在大宇的《明星志愿》《大富翁》全线复活之际，试图重出市场。现实有时很残酷，有时又让人哭笑不得。

初看《天使帝国4》目前放出的图片，虽然Q版风格一度是单机界惯用技法，但与现在的主流相比，却有一种说不出的违和感。兵种、转职、国家战争……听起来格外陌生。从剧情设计或画面风格看，新作原原本本地保留着系列一贯的特色，即是2000年左右港台游戏的制作思路。但旧有的思路能否在当代存活，还是个未知数。



所有人物均为女性，限制了剧本能表现的题材



同样是20年的老系列，《天使帝国》相对默默无闻

在资金和市场相对匮乏，与所谓“国际水平”差距较大的时代，Q版风格和明丽的画面曾经是港台游戏界自得其乐的一种方式。即便新世纪第一个十年，在单机游戏和港台文化产业的双重萎缩期，Q版也是这些被逐渐搬到音像店角落的游戏们最后的救命稻草。

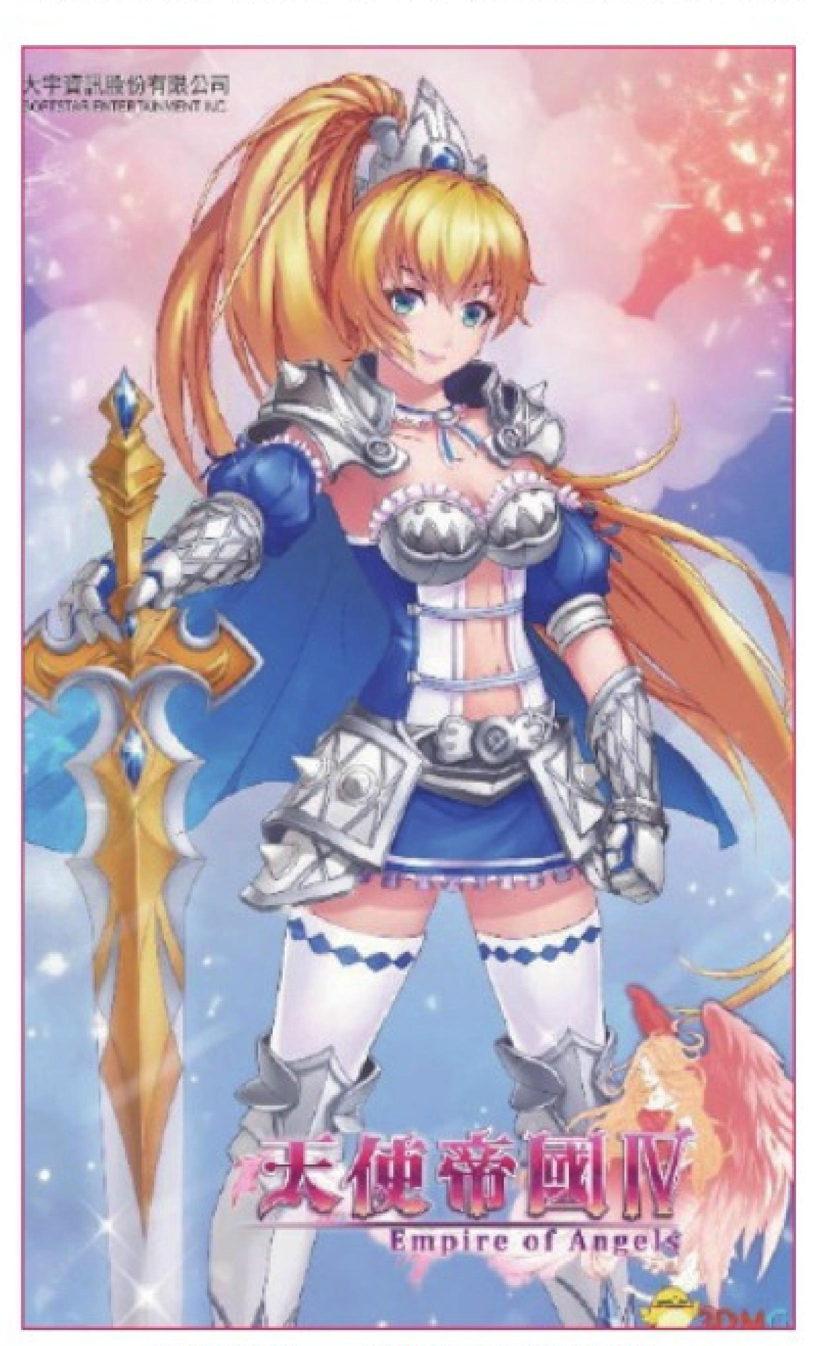
当时舆论环境尚友善。玩家知道界内种种困境，不在画面上强求，多数焦点集中在游戏性和剧情上。制作组们知道自己小品级的定位和玩家群，所以在第三波、新瑞狮、欢乐亿派都成为历史名词后，“单机最后的火种”在港台苦苦支撑。而这次复兴，经济中心却一路北移。

别忘了，在华人游戏界地位甚高的“双剑”，也同样是从全人物营养失调的小Q风格杀过来的。随着一线游戏实力一步一个脚印的提升，二线游戏一度处于窘局。港台游戏一直在类似的风格中辗转。一个代表事例是光硕2009年的《武林立志传》——那可是上软解散，宇峻推出的告别作，单机最绝望的几年。现实环境挫折重重，幻想世界明丽欢快，这真是市场的一大讽刺。

凡事皆有两面性。比如《天使帝国》，麻雀虽小五脏俱全。截稿前，笔者正重温《天使帝国3》——系列没落的一代。这款游戏在发行时评价一般，剧情干枯，充满了战棋烂俗的桥段。作为2002年的作品，游戏没有装备系统或地形，战斗也很单调，但本身没有没完没了的读取画面，没有啰嗦的剧情，任务节奏明快，流程单纯，仅有的转职系统很值得玩味。玩家不卡关，不在水怪上浪费时间。世界观设定很简陋，娘子军的想法也还算成功。没有过多失真的台词和草率的设定，总的来说风格整体统一。

在平庸的《天使帝国3》中，我们可以听到单机游戏曾经辉煌过的余音，看到市场竞争下厂商们的集体水平。嘻嘻哈哈的女孩子和宛若儿戏的战争虽然显得不真实，但比之挥大剑砍Boss的《凡人修仙传》或无数山寨草根页游，“天使帝国”系列反而显得明快，具有梦幻的感觉。2D的人物和战棋系统本身就有种天圆地方的舞台感，简约的画面更让游戏无意间更像游戏。笔者当然希望过去的经验可以为未来的征途指明方向，但从《仙剑奇侠传5》风光不在的李逍遥到《新剑侠传奇》里逐渐陌生的南宫飞云来看，过去的经验很有可能只是包袱。

从目前爆料的信息来看，第四作的主角依然是妮雅。前三部的角色养成过于随意，让人物性格比较单薄，造成的直接结果是主角是谁并不会造成太大不同，所以，新作主角是否继承前人其实并不重要。在之前的几部游戏中，制作者试图拓展世界观，试图表现背叛等主题。在“天使”不能堕落的大前提下，新作又试图走新的道路：往搞笑发展。目前爆料的信息中，战斗方式不再是乏味的平砍，角色会被当做炮弹射出。这不由让笔者有些担忧，因为强调幽默感的游戏多半在打闹逗乐的深渊中无法自拔。有喜剧感的游戏仅有的成功事例可能是《富甲天下》，那还是在没有互联网的时代里无下限的恶搞，即使如此，该系列也很快在乏味中收场。



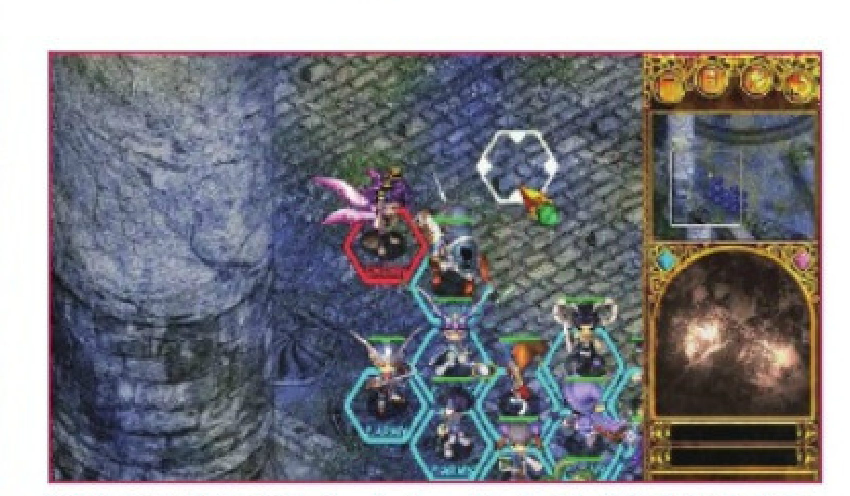
新版妮雅——她还是这么不起眼


《天使帝国3》的画面，在2002年都算不上出众

新作的游戏画风由典型的台商风格变得日化很多，不难看出旧有风格在不断流失。新的人物会以什么样的形象出场呢？除此之外，该系列依然要解决题材限制。游戏性上本分地走战棋便很好，况且战棋的制作难度并不大。由于前作过于一条线打到尾，从目前公布的资料看，新作还试图在自由度上下文章，这样更能保证玩家有练级刷宝的机会，扭转早期战棋游戏难度过高的问题。作品似乎无心在画面上下文章，在此能希望的，是游戏结构更精巧，数值更合理，拥有更多值得玩家探险的地方——但大宇能走到哪一步，我们只能拭目以待。

今天，国内整个市场的口味变化很大，加上类似《天使帝国》的战棋游戏陆续退出市场，战棋游戏在七八年前早已销声匿迹。在漫长的空档期中，日式战棋没落，玩家观念的改变，都成了该系列发展的阻力。国内几大品牌都扩张过度，单机界口碑流失的同时，该系列没必要将战线拉得过长，相反，建立名声，吸引一定的玩家群，占据市场，才是同类复兴作品较好的道路。从目前的宣传看，新作并没有不合实际的商业野心，比百游孵化基金的几部作品稳重很多。

这次《天使帝国》的重启，笔者不指望该系列大幅度吸金，刻意求新的字眼已经被用滥，返璞归真或许是一个不错的选择。希望能看到制作者的诚意，一个不出众的创意，一些不花哨但耐玩的设计和亮点，一款更重视乐趣而非引擎和画面，不显眼但不至于让玩家大呼上当，能让人玩下去的游戏。我不在乎《天使帝国4》看上去多么平庸，倒是现在的游戏，应该少些“救世主情结”，多些“平庸”。P


战棋在当代只会更加小众，但小众是该系列生存的道路

CGDA新增移动游戏类奖项，旨在鼓励游戏创作

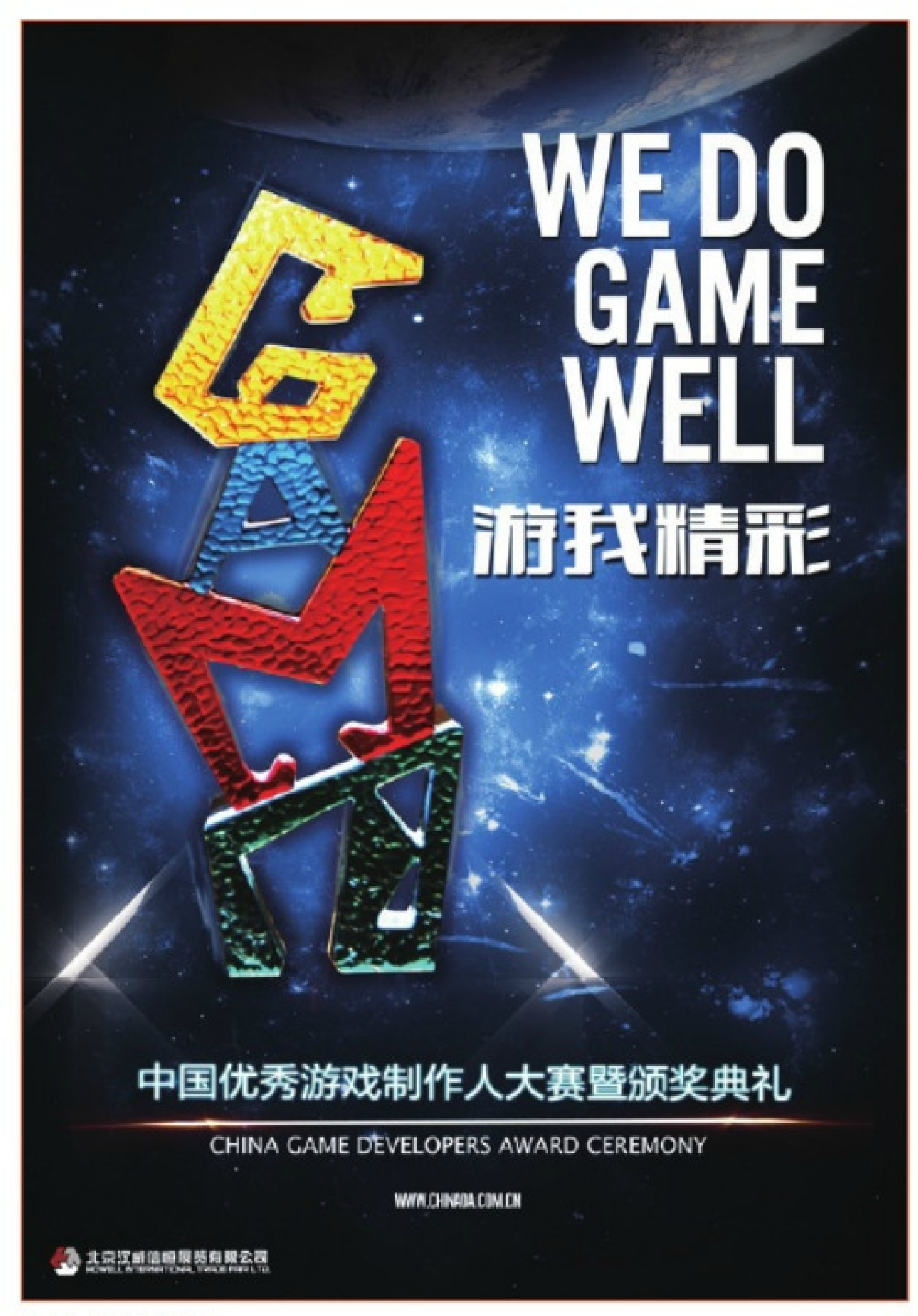
中国游戏制作人大赛（CGDA）是中国境内举办的针对优秀游戏制作人或团队的评选比赛，由北京汉威信恒展览有限公司主办。CGDA自2009年起已经连续举办5年，涵盖了程序、美术、策划、动画、音乐音效等游戏研发的重要领域。致力于推动中国游戏人才储备、选拔和表彰优秀游戏制作人以及团队。CGDA由全球顶尖的游戏公司和院校的专家组成评委团，经过专业的评析和打分，是目前国内游戏研发领域中专业性和含金量最高的荣誉。

2014年，第6届中国游戏制作人大赛进入作品报名阶段，现已有众多优秀游戏制作团队和个人报名参赛。

随着智能手机等便携式娱乐工具的不断升级和进步，移动游戏由此兴起，因其能够充分利用碎片时间进行娱乐而受到了广大用户和行业内外人士的认可和关注。移动游戏的迅猛发展也带给了游戏产业新的生机和希望，在经过了几年的高速发展后，国内优秀移动游戏作品如雨后春笋般涌现，带来了移动游戏百家争鸣的爆发式增长，移动游戏行业也因此成为游戏行业不可或缺的组成部分。在此基础之上，为顺应行业发展局势，本届CGDA主办方对奖项进行了调整，鼓励为中国移动游戏行业做出突出贡献的优秀游戏制作团队及个人。CDGA主办方特在专业组增设移动游戏关卡设计奖，鼓励更多的年轻人从业于游戏行业，实现自我价值，为行业发展贡献力量。

另外，考虑到国内游戏制作技术和游戏画面质量的不断升级，取消了原客户端表现奖及游戏2D（人物/场景）美术设计奖。

第6届中国游戏制作人大赛将于2015年1月正式举行颁奖典礼。届时，众多优秀游戏产品制作团队将共聚一堂，谁将拔得头筹，获得游戏行业年度最高荣誉？让我们共同期待！



■CGDA海报

CGDA奖项设置如下

专业组奖项：

评委会游戏制作团队大奖
最佳游戏原画美术设计奖
最佳游戏3D（人物/场景）美术设计奖
最佳游戏动画表现奖
最佳游戏音乐奖
最佳游戏数值平衡设计奖
最佳游戏研发技术创新奖
最佳移动网络游戏制作奖
最佳移动单机游戏制作奖
最佳移动游戏关卡设计奖
最佳移动游戏创新奖
最佳移动游戏视觉表现奖

非专业组奖项：

最佳游戏2D（人物/场景）美术设计奖
最佳游戏3D（人物/场景）美术设计奖
最佳游戏创意奖



■CGDA奖杯

头牌新闻

网博会北京开幕，文化部部长蔡武关注大众软件展位

■本刊记者 Monitor

2014年第12届网络文化博览会于10月7日在北京展览馆正式召开。从下午14时开始，场馆正式对游客开放，位于3-003展位的大众软件展台也开始运转。其间，文化部部长蔡武在经过大软展台时停下脚步，并关注了大软的APP新计划情况，对于传统媒体的转型给予肯定。


大软大家庭合照

出席本次大会的嘉宾还有文化部市场司副巡视员孙秋霞，文化部市场司网络处调研员韩险峰，网博会秘书处秘书长翟学军。魔方网CEO王健，巨人移动副总裁徐博，有爱互动CEO胡冰，畅游公共事务副总裁李国龙，天象互动CEO何云鹏，蓝港互动游戏发行中心总经理冯海利，飞流CEO倪县乐，中清龙图CEO杨圣辉，360手游事业部副总经理姜祖望，小米互娱副总裁程骏，猎豹移动副总裁曹兴邦，完美世界首席业务发展官许怡然等多家一线企业负责人。


文化部部长蔡武亲临现场

在论坛现场，各家国内知名厂商掌门人发表主题演讲，现场致辞嘉宾剖析了目前移动互联网行业中出现的问题，并结合自家企业遇到的情况作出清晰细致的分析说明。而在本届高峰论坛主会场外，组委会特别在会场周围设置免费厂商展位，方便到会嘉宾与行业内外人士进行交流。记者看到，论坛内大佬干货分享引来阵阵掌声，而场外各知名游戏公司的展台前人头攒动，络绎不绝，商务交流合作洽谈火爆。P

晶合热点

八年用心 锋辉尽绽——多益网络2014新品发布会召开

2014年9月26日，多益网络2014新品发布盛典在北京万达索菲特大酒店举行。在本次多益网络2014新品发布盛典上，多益网络回顾了创立八年以来的发展历程，并携旗下《神武》《巨龙大陆》《梦想世界2》《口袋魔灵》《星剑传说》《诸神》（暂定名）等6款端游及手游新作集体亮相。



八年用心 锋辉尽绽

在本次发布盛典上，多益网络公司品牌正式亮相，向游戏业界全面展示“虚拟的游戏，真实的幸福”的品牌理念。秉承“虚拟的游戏，真实的幸福”的理念，无论是端游还是手游，都以良好的社区环境，策略丰富的战斗，更合理公平的经济环境，以及丰富好玩的活动，打造了一个各类玩家都能和谐共处的玩家生态圈。

网龙发布新品专用教育平板及两款游戏

在10月17日网博会举办期间，网络游戏与移动互联网平台开发商及运营商——网龙网络有限公司携旗下全球首款中小学生专用教育平板“101同学派”及两款MOBA微端游戏《英魂之刃》、手机游戏《魔域口袋版》出展。此次参展的学生平板产品“101同学派”是网龙的教育类主打产品，它通过高速移动互联网，帮助学生和老师搭建一个完整的闭环学习生态圈。在网博会现场，这款专门针对全国2亿中小学生开发的学生平板电脑一亮相就受到了学生和家长的关注，纷纷走进展台进行体验咨询。



《魔域口袋版》

同时，网龙始终致力于创新研发动漫网游文化产品。本届网博会亮相的《英魂之刃》《魔域口袋版》就是今年网龙的主打作品。



《英魂之刃》

头牌新闻

从iPhone6到Xbox：《我叫MT2》发布会在京召开

■本刊记者 8神经

随着卓越游戏10月16日新品发布会召开，3D卡牌手游《我叫MT2》与腾讯游戏正式签约。卓越游戏CEO此前已经宣布了“《我叫MT》全平台战略”，根据《我叫MT》目前的多平台表现，相信《我叫MT2》很快会出现在Xbox和智能电视等更广泛的平台，实现“八屏合一”。


说不得大师（邢山虎）在发布会后接受媒体的访问

2013年，首款现象级卡牌手游《我叫MT》自上线以来，曾获得第9届移动互联网Top50“最具创意金苹果奖”、中国移动游戏大会“2013年度最受欢迎游戏”、中国游戏风云榜“十大最受欢迎手机游戏”等众多奖项。截止目前《我叫MT》已经覆盖了iOS、安卓、WP、iMac、PC等众多平台。

作为卓越游戏拳头产品《我叫MT》的续作，《我叫MT2》为玩家呈现出一个真实的游戏世界。在《我叫MT2》中，角色的技能特效更为完美：肉盾怒吼“拉怪”、盗贼隐匿“背刺”、猎人站桩“乱射”等等。除了宏大的场景，人物角色的表情、装备、动作都随等级和场景的变化而改变，给玩家更丰富的游戏体验。当然，各种各样比玩家角色大数十倍的BOSS也是游戏的亮点之一。

《我叫MT2》公布之后，卓越游戏进一步贯彻全平台战略，不久的将来会登陆Xbox、智能电视甚至iWatch。实现手游的“八屏合一”。作为国民现象级卡牌手游的续作，《我叫MT2》或将为手游创造一个崭新的高度，实现国际化的IP打造。P

晶合新作

《风暴英雄》国服内测开启

10月17日，暴雪旗下MOBA大作《风暴英雄》在国服开启了内测。中国玩家将可以在国服专属的服务器上，使用简体中文版本体验这款备受期待的新作。



这款“暴雪全明星大乱斗”又会给玩家带来什么样的体验呢？

《风暴英雄》是暴雪娱乐出品的一款免费在线团队混战游戏，将玩家耳熟能详的暴雪英雄们汇聚于一个被称为“时空枢纽”的秘境，开启全新对决。一旦《风暴英雄》国服内测开启，中国玩家就将可以在全球同步的《风暴英雄》最新测试版本上，开启在时空枢纽的冒险之旅。这一版本提供了29位可玩英雄和5个战场，以及一系列最新加入游戏的新功能，如：自定义游戏、录像和观战模式等。

纯正“三国群英”手游，《一骑当千OL》展开公测

去年底，一款“三国群英”类手游《一骑当千OL》神秘蹿红，登录iOS平台12小时即进入收费榜前10，成为苹果商店中推荐最多的三国类手游之一。2104年10月16日，这款主打“千人同屏战斗”的手游，经历了封测和内测，在数次版本更新后，正式开始公测。

此次推出的公测限免版本在两方面下足了功夫：画面上更加恢弘大气，玩法方面推陈出新——千人混战、大型国战、试炼之路、群雄割据……向玩家呈现一个更为立体多元的《一骑当千OL》。

《文明：超越地球》上市

“文明”系列新作《文明：超越地球》PC版已于10月24日上市，此前首席设计师David McDonough曾透露，为了这款游戏，他们广泛地收集各种关于科幻文学方面的素材，做为打造这款游戏的基础。


《文明:超越地球》游戏截图

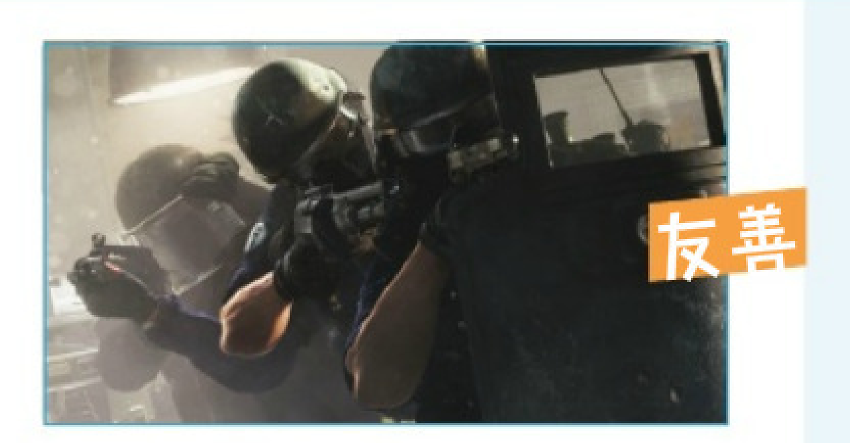
《文明：超越地球》是一款藉由探索人类未来在外星世界的方式，把过往《文明》系列游戏的时间表朝向人类文明的未来发展来推进的系列新作。玩家会率领不同文化的阵营，并且在行星上演化其新文明，而文明的发展将会反映出玩家所做的命运选择。官方表示，玩家会体验到全新游戏可能性，包括非线性的技术演化进程，所选择阵营的更为深入以及定制化，以及基于玩家的选择、整个外星世界将会根据各阵营特性而变化得非常有识别性。

声音

晶合通讯

GAME NEWS

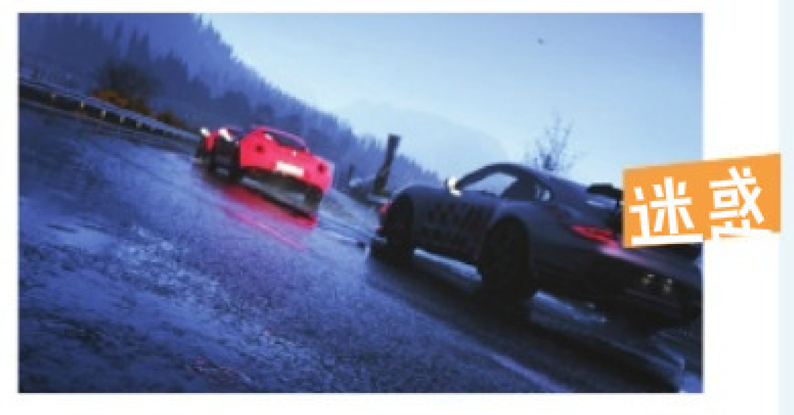
业界 外媒 图鉴 观点 专栏



友善

"没有重生的设定其实更有利于新玩家。"

《彩虹六号：攻坚战》将使用传统的回合制重生设定，育碧蒙特利尔工作室认为这样快速的反应将让位于团队合作和谨慎思维。



迷惑

"我们跟你一样对服务器的状况感到困惑。"

《驾驶俱乐部》发售后遭遇一连串的服务器不稳定问题，Evolution则至今未能和索尼一起解决游戏联机部分的故障。



愤怒

"我在带着满腔怒火开发《王国之心Ⅲ》。"

刚刚离开《最终幻想ＸＶ》制作组的野村哲也也如是说，不知道这怒火究竟是来自KH3，还是来自FF15呢？



"我理解这（20GB）的更新带来的困扰，这一点我们绝不否认，但考虑到诸多技术因素，这是我们现在最好的选择。"

20GB指的是《光环：士官长》合集的首日20GB"内容更新"，由于本作的容量极大，蓝光光盘无法容纳所有内容，因此有一部分多人游戏内容需要通过Xbox Live另外下载，在解答为何不使用两张光盘时，系列总监Frank O'Connor做出如上表示。

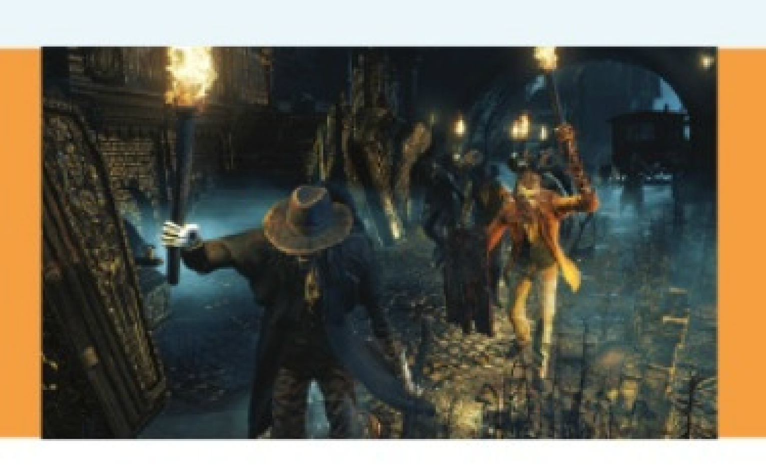


"我们绝对不会刻意限制一款游戏的分辨率，我选择了错误的用词来解释这个问题，对此我很抱歉。"

《刺客信条：大革命》高级制作人Vincent Pontbriand指的是他此前关于主机版分辨率"锁定900p来避免不必要的讨论"的言论，高级媒介经理Gary Steinman重申，他们不会故意缩水游戏的分辨率，更不会刻意对游戏内容因为外部原因进行缩水。



Xbox日本分部主管泉水敬对Xbox One在日本的销售情况并不满意，而Phil Spencer则表示日本市场对Xbox来说极为重要。



From Software表示，《血裔》将会运行在30帧的速率上，他们认为这样是动作游戏最适合的帧数，从一开始就没有考虑过60帧。



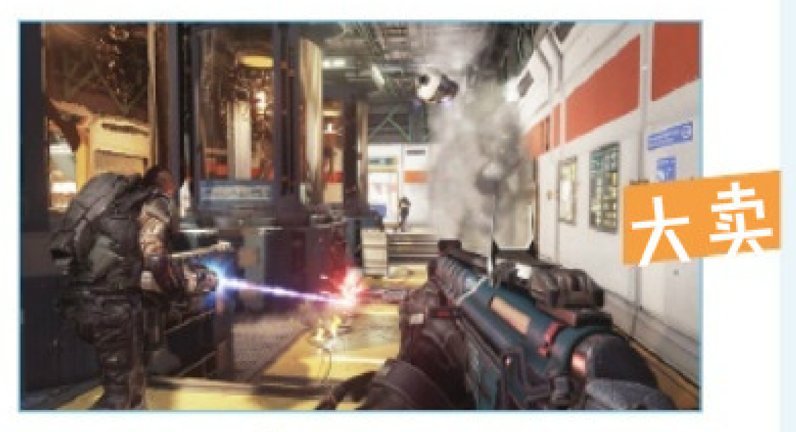
“刺客信条”系列著名制作人Jade Raymond离开育碧。

育碧于10月20日宣布她离开育碧多伦多工作室的管理总监职位，“追求全新的理想和机会”，她于2004年加入育碧，曾担任《刺客信条》系列的制作人，最近一款负责的游戏是《细胞分裂：黑名单》，她负责创立了育碧多伦多工作室，并担任工作室主管至今，是欧美游戏界最成功和著名的女性从业者之一。



NCSoft西方分部宣布裁员，《荒野星球》开发商受影响。

此次裁员涉及除《激战2》开发商Arena Net之外的所有部门，《荒野星球》开发商Carbine Studios则有60人被裁。



分析师称《使命召唤：先进战争》销量将锐减。

Cowen and Company分析师认为，根据本作相比《黑色行动Ⅱ》和《幽灵》的预购数量下滑，其销量差距可能会高达50%.



新3DS在日本首发，首周销量突破30万台。

这其中LL版的销量远超普通版3DS。同期发售的《怪物猎人4G》则以177万本的数据成为第四款首发销量突破100万的3DS游戏。



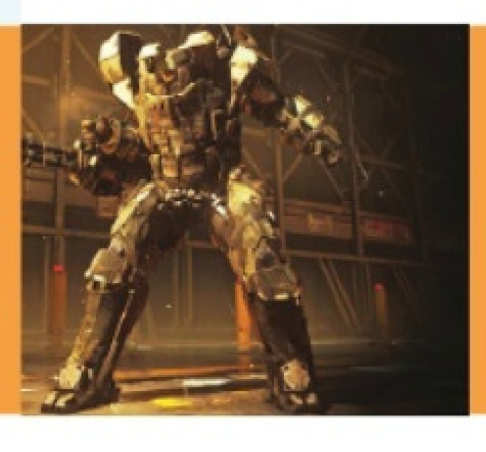
如果你在Steam上发行游戏的话，千万不要威胁盖胖，否则结果会很惨的。

独立游戏开发者Mike Maulbeck惹上了大麻烦，因为Steam在他的游戏《海域行动》结束抢鲜体验之后延迟更新了产品信息而在推特上大发雷霆号称要弄死Gabe Newell，导致Valve立即作出反应将其游戏下架，Mike也为不冷静的行为付出了代价，宣布离开开发团队。



微软宣布自11月2日起北美地区圣诞消费季Xbox One全面降价50美元销售。

此次促销包括《刺客信条：大革命》同捆（降至349美元）、《日落过载》同捆（349美元）和《使命召唤：先进战争》同捆（449美元）等热门同捆机型，Target、亚马逊、沃尔玛等大型零售商均有参与，在PS4年末缺少独占大作的情况下，此举意在夺回北美市场。



Sledgehamme Games确认《使命召唤：先进战争》将使用专用服务器承载多人对战模式，抛弃系列之前几作的P2P监听模式。



索尼宣布PS3平台上的PSN“社交体验”软件PlayStation Home将于2015年3月正式关闭，日本地区的关闭已经在8月宣布。

只有这一把是我的

武器的问题

The problem with video game guns
eurogamer.net/20141025

这个问题就是：在不少游戏里，同样功能的武器有十几种，这实在是太无聊了，真的。


EUROGAMER.net
The problem with video game guns

我们希望永别的不是武器，而是那50把复制粘贴修改数据的突击步枪

我那天看到英国地区的游戏销量排行榜，上面前40名的游戏只有15个是关于打枪的。

这算是一件好事，至少我以后去聚会的时候，作为唯一一个在游戏业里工作的人，被问到“你上班是不是就是打游戏啊”的时候不会那么尴尬，也不用再尴尬地解释游戏中存在的各种暴力问题，用《Fez》《旅程》或者《伊森·卡特的消失》来做挡箭牌。

但我很快意识到，剩下的不打枪的游戏也大多是打人的，要么就是《我的世界》和《我的世界》模仿品，《边境之地》和《命令与征服》合集也都在，如果把“打枪”这个概念扩展到“战斗的话”，前40里有足足67个！

我们还是喜欢枪的。我最近主要的游戏时间都花在了《暗影战士》和《命运》上，如你们所知，他们都是关于各种枪械的，不过其中的敌人基本都是外星怪物，想必不会有人认不清事实，也没有与现实战争相关的部分。

不过这两个游戏几乎都没有故事可言。但以战斗为主的游戏并非讲不出好故事，电影、电视剧和漫画早就这么做了，《生化震撼》或《最后生还者》的故事会因为用匕首捅人或者电击敌人而变得不那么有趣或感人了么？

另外一点是，《暗影战士》相比那些我不那么喜欢的射击游戏，最大的区别是真正有趣的武器，这个游戏本身已经拥有超强的射击快感，游戏里有一把长相奇怪的双管霰弹枪，强力无比，拿到之后相比冲锋枪简直就像《吃豆人》里吃到了大豆子，不过点开升级界面，第一条升级写得清清楚楚：“增加两根枪管”。太赞了，这才是让玩家有动力刷下去的办法，它提升了实在的火力的同时，尊重了武器本身的特性。

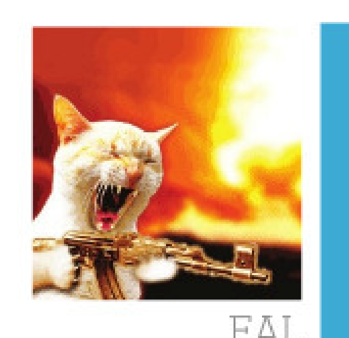
《命运》也是如此，武器不仅仅是一个用来输出数字的工具，顶级的异星武器（Exotics）同时也具备独特的攻击属性，像破冰者狙击步枪会让被击中的目标持续燃烧，伤害附近的所有敌人。

现在的游戏仍然与枪和各种武器密切相关，不过这没什么好丢人的，当然对枪的喜好完全是个人问题，我要怎么解释在《命运》里刷枪这件事呢？怎么说他们也不会明白这个游戏的到底是做什么的。

回头再来看看这张榜单里和枪有关的游戏，其中绝大部分很快就会被人遗忘，但那些标志性的武器却不仅仅会成就一款游戏，它们本身也会被玩家所铭记，我有一个同事一提起《子弹风暴》中的遥控大恐龙就兴奋不已，那实际上也就是一把巨大无比的武器；我们成天念叨《半衰期3》，有很大一部分原因也是因为《半衰期2》中的重力枪，所以，开发者们，请一定要做出有趣的武器。P



有什么能比比一把冲锋枪更好？当然是两把冲锋枪了！



FAL
最近又开始打枪枪枪游戏的FAL

是Online的错，还是F2P的错？

“单机”游戏Online

一大群老玩家为了怀念这款游戏聚集在了一起，最后却发现这款掺杂了太多其他东西的Online还不如当初那个原始却又纯粹的单机。

寝室里的室友们最近开始三分天下，喜欢修长大腿和ACT游戏的某君自然是趁着地利之便搜刮各种韩国新游，被我们取笑为免费评测员却又乐此不疲。另外两个分别是《英雄联盟》和《战地》的忠实粉丝，一到晚上寝室里便开始南北对峙—— 一边充满了“上单”“抗压”“融符文”等我们闻所未闻的名词，中间不时掺杂着密密麻麻的枪炮声——这一般是高玩上了飞机收割全场的节奏。

至于我，相比之下却提不起什么精神，只有一边诅咒着当初为什么不买个好点的台式一边望着屏幕发呆。当然最新的游戏永远会要求你拿出最高的配置，这台半新不新的笔记本就遇上了跑不动新游戏这种倒霉又尴尬的事情。

闲暇时间突然看到两个同学正在议论着什么。

“嘿，你听说了没，最近好像《使命召唤》出网络版了？”

“是么，现在能玩？我回去就下一个玩玩。”

看在配置要求还好（后来一想这不是废话么）的份上，那就下一个吧，本想去论坛找几个人一起开黑，不料大家纷纷表示专注于Steam或者Origin平台，无暇顾及这个半路杀出来的程咬金。

找不到志同道合的玩家，也只好独自一人披挂上阵了。下载——安装——教学，照例吐槽了一下那段熟悉无比的油轮突击场景，之后就进入了充满各种剪切与粘贴味道的教学和单人战役，之后的发展你们估计也猜得到——在新手房虐菜爽了一阵子之后，我突然对这游戏失去了兴趣，按下了退出的按钮。

几年之前我也曾经对一款RTS的Online游戏抱有很大期待，没错那就是《帝国时代》，光Ensemble原班人马制作这一点就足够让我对此充满关注了，于是某一天在折腾了一整个下午之后我终于制服了GFW，进入了这个游戏。

游戏倒是不错，老玩家上手也不难甚至可以说相当容易，界面友好，也有各种各样的关卡和挑战设计。游戏是增值包运营模式，想要使用某个文明的高级兵种卡或者高级装备就得购买对应的文明扩展包，价格虽然不算便宜不过在免费网游里也算可以接受，于是我便买了一个二合一文明包开始自娱自乐。

这游戏的PvE模式和副本很类似，城镇里和NPC对话任务，然后进图打一场遭遇战，达成胜利条件即可胜利回城交任务领取奖励，通过遭遇战任务进行城镇建设升级，这一切看起来都如此有新意，然而官方的后续运营更新却让我大跌眼镜——

后续更新就像打了鸡血一样的不停出新文明和扩展包，鉴于前文所说的扩展包里出人权（装备使用权），玩家为了使用高级装备只能买买买；蓝色和紫色品质的装备没过多久传奇橙色品质的装备粉墨登场，随之而来的是超高难度的传奇任务副本，对手阵营充满了各种高血高攻高防的变态兵种，一个任务就能打至少一小时，而非付费玩家只能穿最低级的绿装，到了30多级之后完全无法独立完成任务，若要和付费玩家组队，还得考虑那飘忽不定的延迟。运营中各种复制物品Bug和卡AI过任务的Bug也是层出不穷，终于玩家们被折磨得没了脾气，纷纷出坑。

哦，忘了说还有PvP，这游戏PvP的精华不是意识，也不是操作，而是——你懂的——装备，就算你是低级兵种，只要一身橙装，就可与绿装的高级兵种拼个不分伯仲，本来在传统RTS中应该依靠科技和经济带来的战略优势被大幅淡化——哦别忘了人家农民伯伯手上也是橙色的锄头篮子，收集效率可比你那可怜的绿装村民高不止一个等级了。

于是一个中等水平的玩家投入时间收集几件橙装便可与普通装备的高玩一较高低——单机当中这恐怕是不可想象的。而官方允诺的公平PvP模式又迟迟不出，这最终成为了压垮这个骆驼的最后一棵稻草。

于是最终，在我出坑后的某一天，我看到了《帝国时代Online》停止运营的消息。一大群老玩家为了怀念这款游戏聚集在了一起，最后却发现这款掺杂了太多其他东西的“Online”还不如当初那个原始却又纯粹的单机。

至于《使命召唤Online》，现在它也许还是个老手能凭着意识虐菜的游戏，我想以后它应该会成为一个让土豪买枪买手雷买Perk买Kill Streak（连杀奖励）的吸金游戏。然而问题是对于那些老玩家来说，一次性花掉一两百块然后就能享受更加纯粹无限制的升级打枪的乐趣和更优秀的综合制作水平，，岂不是比天天花钱买新枪还要被花钱更多的人吊打要爽快得多？当然，他们的思维或许我不懂。

关掉游戏之后，我打开了steam，点下了《先进战争》的预定按钮。

“嘿，过几天你那台台式能借我玩玩游戏么？”P



罗萨
酒家上线与拖稿或是旷稿息息相关

我看我的剧，关你什么事

我自求我道

我喜欢性情中人，不喜欢矫情的人，但对于只会坐在电脑前乱喷的键盘侠，我连表达好恶情感的欲望都没有。

每年刚过十一，就会有一种今年就要过去了的感觉。随这个时节而来的，则是数不清的各种琐事、杂事，搞得自己有序的生活也开始变得凌乱起来。好在没事瞅瞅论坛的习惯还在，让自己不至于错过太多番号、游戏和影视。

10月追了三部剧，一个是宫藤官九郎担当编剧的《对不起青春》，酒家对于日本多拉马的编剧，认识的也只有宫九一人。这也是拜各种所谓日剧达人不厌其烦地张贴“宫九出品必属精品”这类牛皮癣小广告所赐。其实我看过的宫九编剧作品，不过《龙与虎》与《自恋刑警》这两部而已，前者大爱，后者还算有趣，但谈不上喜欢。在我脑海中更根深蒂固的印象是日本国只要搞起和“青春”有关的剧集，素质多半是不错的。

第二个追的剧集也是日剧，名为《信长协奏曲》，其实早在这个漫画动画化的时候，罗主任就瞄了一眼，结果被那上世纪八十年代简朴的画风深深震撼，没能坚持过3分钟。但因为我这种俗人对古今穿越这种原本应该早就玩烂了的题材基本没有什么抵抗力，起点上的爽文看了不知有多少，加上故事背景又是日本战国时代，所以自然关注了一下，结果确实是很喜欢这剧，而后找起漫画来看，再一次被那蠢萌呆傻傻分不清楚的朴素画风打击到了。

第三个追的是美剧《行尸走肉》，屈指算来，这部剧已经追了4年多，期间虽然偶尔有拖动进度条的时候，但总体上还是十分喜欢这个片子。当然也在不少论坛上看到坛友们讨论这片子根本不是看僵尸，而是看人斗。

我到专门储存稿件的D盘一看，果然我在2011年的1月就给某杂志写过一篇剧评，名为《行尸走肉中的灵魂光环》，讲的就是《行尸走肉》的看点正是人性的纠结。

本来网上讨论个影视剧，也就是交换交换观点，没想到杀出来几个《丧尸国度》的粉丝，说《行尸走肉》有什么看头啊，又臭又长，就看几个人在那里JJYY，被喷的也不甘示弱啊，反击说你这水平也就看看《丧尸国度》这种Cosplay水准的僵尸片，你懂什么叫内涵吗。如此种种，貌似可以无限循环一直战下去。

作为一个《行尸走肉》的粉丝，我似乎一表达观点就是不客观。但是平心而论，只要看过几部欧美丧尸片的观众，应该都不会被那些丧尸镜头吓到了，偶尔觉得有些恶心倒是还有可能。

比如说玩《生化危机》系列的后续作品吧，还有几个老玩家觉得有恐怖感呢，我家内人倒是看到我玩《生化危机6》的时候稍微有点害怕。可有太多玩家还在追随这个系列游戏的原因，已经不再是寻求刺激感和恐怖感，而是想看看在里昂和威斯克这些人气主角们的身上后续又发生了什么狗血奇葩爱恨交织的故事。顺便一说，《生化危机6》的故事还真的是狗血奇葩爱恨交织芒果台既视感满载啊。

用句流行的话说，这是一种情怀，一种追求。当然情怀在这个时代是不值钱的，罗永浩的锤子突然就没有了情怀，甚至连节操都掉了，我很久不太关注手机产品了，不敢妄加评论，但老罗的情怀确实玩砸了。

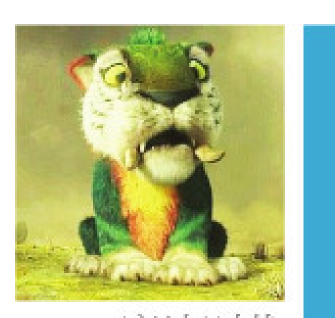
但很多普通人却还是可以追求一些小情怀的，比如说最近星爷的两部《大话西游》再次上映，又有些网友们出来秀下限了，他们说这片子是向太太收钱的，人家才不要看呢。其实这种人听风便是雨的人基本都是在扯犊子，只要转转眼睛看看版权方，再动动脑子稍微想想，就知道向太收不到钱，可他们还是得给自己找个借口。即使是星爷亲自呼吁大家去看这部电影，即使是星爷能够从票房中获得收益，他们也会用其他理由不去电影院看，因为他们原本就是一群没有情怀的或是别有情怀的人。

我在影院看《大话西游》的时候很正常，只是有很多人还在狂笑，没有遇到什么特殊情况。听一位在万达影城工作的朋友说，有很多人都是流着眼泪走出影院的，可惜我没有遇到，他们也许是矫情、也许是性情，我喜欢性情中人，不喜欢矫情的人，但对于只会坐在电脑前乱喷的键盘侠，我连表达好恶情感的欲望都没有。

写了半天，恐怕很多人也没有看清这篇文章的主旨。我在想，其实有很多文章是不需要主旨的，但这样恐怕不好向以挖老鼠为首的编辑大人交待，所以我得在结尾的时候动上一点心机，使出我百试不爽的回忆杀。

遥想当年一个人在电影院看《倩女幽魂》重映的日子，看着午马扮演的燕赤霞在雷雨交加中唱着黄霑的《道》，那歌词的尾句似乎是这样写的：“邪门歪道时来运到旁门左道生财有道摆我一道不能人道汪洋大盗横行霸道鬼哭神号豺狼当道，我自求我道，我自求我道”。

我自求我道，这就够了……P



魔法时代

吃了没？玩了没？看书了没？

究竟谁才是这个舞台的主演？

解说，究竟能走多远？

实际上由于电子竞技当前阶段的不成熟，无法支撑像密集并且有质量的赛事活动，从而给了游戏解说们生存的空间。

三十年河东，三十年河西。电竞选手们曾经是唯一的焦点，但现在解说们显然更炙手可热。

自从贝索斯的亚马逊以9.7亿美元收购了Twitch之后，整个中国的游戏直播网站都更加骚动——金钱和梦想，谁不想拥有呢？每天活跃于大小直播平台的解说们，则是其中最不可或缺的时代宠儿。同时，解说们之间的竞争也异常激烈，都在挖空心思为了吸引玩家们的眼球，因为对于他们来说，关注度可以转化为真金白银。

解说们的崛起对于传统游戏媒体是巨大的挑战，过去的玩家们通过媒体来获得游戏的资讯及相关内容，但是现在他们发现解说提供的内容更加精准和直接，从解说那里获取内容也更加的便捷。游戏编辑们受限于工作性质的限制，很难像解说那样作为一个独立自由的第三方快速产出内容渗透到玩家社区和其它媒体中。

另外还有一个很重要的原因是，大部分游戏媒体网站本身弱于内容产出，于是十分依赖解说来提供内容。网站获得内容但是把内容产出的主动性拱手让出，沦为解说们所利用的渠道，解说们则得以在多家网站左右逢源，收获的是实打实的名声，这和自媒体对传统媒体的冲击如出一辙，并且颇有学徒乱拳打死老师傅的味道。总之，解说现在很吃香。那么，现在问题来了……

解说们当前的火热并非十全十美，我们不只看到歌舞升平，还看到乱象丛生。有一天同事突然感叹：现在真是什么牛鬼蛇神都能做解说。

问题的根源还在于内容。解说们声名鹊起是因为他们首先提供了传统媒体所没有提供的极具针对性的视频内容，并且带有强烈的个人风格，简明直接易于接受，传统媒体显然在这方面动作迟缓并且先天不足。成名的解说们的内容很好，但是解说人群急速扩大的时候，总体的内容质量不可避免的会下降。

当然，激烈的竞争意味着优胜劣汰，但是我们可以看到，解说们开始陷入一种困境——内容的同质化。

我们现在能看到的解说视频，算得上“高质量”的主要具有以下特点：对游戏内容分析深刻，实用；视频本身制作精良，好看；解说带强烈个人风格，个性。这些要求有些门槛，但是并非人人不可达到，稍稍用心的解说大致都能做到这些。那么真正的问题来了，解说们还要怎样才能真正脱颖而出？

我们先来看看已经成名的解说本身拥有什么——相当一部分人有着职业选手的背景，比如伍声、Miss和小苍等，或者是出身于游戏节目，比如海涛、Alone等。总结一下，如果你想通过解说这一条路功成名就，那么首先你需要能做出“高质量”的视频和直播，其次你需要有渠道频繁的亮相让观众认识你，如果你是一名在职业生涯中颇有成就的选手，那么会更加容易。

如此来看，想成为相当成功的解说是很难的，之所以造成“解说比选手容易”的假象是因为选手想得到认可需要冠军——这个门槛很高，解说则相对容易，至少看起来是这样。

解说当前的内容主动权其实存在一个隐患，选手将有机会再次成为最大的焦点。我们可以对比传统体育，你有见过哪个领域中，解说员的名声真正盖过超级体育明星的吗？在体育领域，内容的核心在于比赛，观众们最需要的是收看选手们的比赛，密集的赛程使得各项运动的爱好者们在全年都有大大小小的比赛可看，在比赛中选手是内容的核心，可以视为选手们一起为观众奉献了内容，比赛评论和解说则处于配角地位，大家会喜欢其中某一个解说，但肯定不会因某个解说没有出现就不看一场重要的比赛。

同样在电子竞技领域，创下观看人数之最的都是令人瞩目的比赛，而不是某个知名解说的一场直播秀。实际上由于电子竞技当前阶段的不成熟，无法支撑像密集并且有质量的赛事活动，从而给了游戏解说们生存的空间。

解说“更容易赚钱”的现象则是这一阶段的特殊现象，职业选手确实没办法像解说那样有时间去做直播、去参加大小活动亮相、去打理淘宝店铺，因此收入的渠道较之纯解说要少，但随着电子竞技赛事的增多，选手会处于更加重要的位置，奖金和收入均会水涨船高，同时根本不需要自己开淘宝，依靠商家赞助把关注度变现更加便捷且“钱”途光明。现在才开始尝试的解说必须探索出与前辈们不太一样的道路，现在大家看到的奇葩直播行为，就是解说们白刃战的开始。

最后，我想说的是媒体们的反击。尽管现在部分游戏媒体形成对解说的内容依赖，把内容品牌拱手让人，但是无论如何媒体仍然把控着传媒的渠道，只要媒体自己有决心，那么只要产出足够好的内容即可完成对内容产出的主导，毕竟单打独斗的解说不能全面替代媒体。

兴衰成败，就是每一次潮流中大浪淘沙之后的结果。P



走不出的游戏孤岛
转身回看TGS 2014

■策划 大众软件编辑部
作者 酱油 一丝blue

概括今年TGS的印象，这是日本游戏行业最好的时代，也是最坏的时代。最糟糕的是，这句话已经被连续用了好几年了。手游市场的发达，让一些日本大厂逐渐走出了困境，也让日本许多小厂找到了创业的机会。如果说前几年日本市场刚刚式微之时我们看到的是日本厂商努力追赶欧美大厂，那么现在日本厂商所做的似乎已经不是再去奢望追逐什么，而只是努力把欧美大厂“赶出日本”而已。当然，顺便需要赶走的还有韩国和中国。

专注本土，缝缝补补又一年

首先让我们来看今年TGS整体表现。根据权威机构的统计，9月18日~21日“东京电玩展 2014”观展人数达到了25万1832人，为历代第二。这一数字较去年相比减少了18000人，同时这也是2009年以来第一次参展人数出现下降。另外值得注意的是，TGS大展上以家庭为单位的参观者数量继续下降，今年只有15196人。

不过，今年参展厂商数量却达到了历史之最，达到421家。不知今年是否是日本本土有意为之，相比E3中规中矩的表现，TGS第一时间公布了很多日系大作和很多实际演示，就连欧美的一些游戏预告也是首次在TGS上公开。去年的这个时候，现场报道经历TGS的冲击，并没有太多的工作负担，而今年却几乎忙了一个团团转。

硬件方面，PS4在日本成熟之势已经愈见明显，软件由登陆PS3/PSV开始转为PS4/PSV。例如《伊苏：塞尔塞塔的树海》，即便画面难以达到次世代的水平，也不再眷恋用户基数庞大的PS3。这或许是索尼为了刺激PS4在本土市场的销售而做出的一些努力吧，加之PS4友好的开发环境，我们有理由相信，今后一些二三线游戏转投PS4平台会成为一种主流。矛盾的是，这又进一步压榨了掌机市场的优势。PSV由定位于“口袋里的PS3”，更加趋向“可玩手游的PS4手柄”。或许我们这么说有些夸张，但不可否认，越来越多的热门手游拥抱PSV这并不是什么乐观的事情，吃“手游”剩饭，这在三年前是无法想象的事情。《战神》《神秘海域》这些独占大作，也肯定是先伺候好PS4后考虑PSV。试问，到了那时候PSV在市场的份额还能保留几成呢？

相比PSV，3DS软硬结合的思路再一次刺激消费者的热情。从TGS的试玩反馈来看，玩家的态度很少有消极情绪，即便距离上次的硬件更新仅仅相差一年。我不知道，任天堂是不是想成为游戏硬件厂商的苹果。但依我之见，掌机第三方的软件供应早已不复当年，硬件的更新解决不了核心价值的削弱，未来何去何从依旧是个未知数。

至于微软的存在感甚至远远不如一些软件厂商。作为XBOX ONE登陆日本的第一个年头，微软做出的努力太过中庸，TGS几乎没有新料提供给玩家。面对索尼的本土优势，根本没有微软插足的余地。

俗套概括今年TGS的印象，这是日本游戏行业最好的时代，也是最坏的时代。最糟糕的是，这句话已经被继续用了好几年了。手游市场的发达，让一些日本大厂逐渐走出了困境，也让日本许多小厂找到了创业的机会。如果说前几年日本市场刚刚式微之时我们看到的是日本厂商努力追赶欧美大厂，那么现在日本厂商所做的似乎已经不是再去奢望追逐什么，而只是努力把欧美大厂“赶出日本”而已。当然，顺便需要赶走的还有韩国和中国。



今年TGS人流量依旧不少



微软的展区几乎还是他本土那一套



TGS2014今年参观人数没有去年多


任天堂掌机领域依旧难以动摇



TGS内场人头攒动


TGS内场玩家热情不减

Square Enix：手游大厂的野望

SQUARE ENIX™

正如大家所看到，手游天尊并没有停止对移动平台长久以来的热情，《三国志英歌》《乖离性百万亚瑟王》以及旗下“最终幻想”“勇者斗恶龙”系列都一个不少地热拥移动平台。值得一提的是在今年TGS展中，我们终于看到SE这几年死磕手游真正的野心。云技术作为SE的“火星科技”正式亮相，利用该技术玩家可以轻松在移动设备上流畅运行任何旗下3A大作，展现出SE对行业未来的布局。那么是否我们也能推测，未来手游用户会和端游用户高度重合呢？

在次世代平台，SE在本次展会中也交出了满意的答卷。《最终幻想15》以及《勇者斗恶龙：英雄》的实际影像公布，可以说是本届TGS意外的亮点。尤其是《最终幻想15》，作为日系RPG旗舰之作，可谓是历尽磨难，在毫无征兆的前提下，公开了一段全新的预告片。相比去年E3，本次视频展示出游戏更多的实际画面，运行也更加流畅，可见游戏开发已经完全进入平稳阶段。

如《最终幻想XV》这样名头的作品，总是试图成为玩家议论的焦点——即使是负面。就在大家终于舒心明年试玩版的同时。官方宣布本作制作人由之前的野村哲也更换为田畑端，并且对战斗系统进行小幅修改。让原本已经被玩家逐渐认可的游戏设计，再一次变得陌生。世界上任何一项旗舰级游戏产品，都很少出现临时换帅的情况，这对于整个团队来说并不是什么好消息。但不可否认，新的制作人上台的确向玩家展现更好的制造效率，至少田畑端告诉玩家“努力两年内做完”。

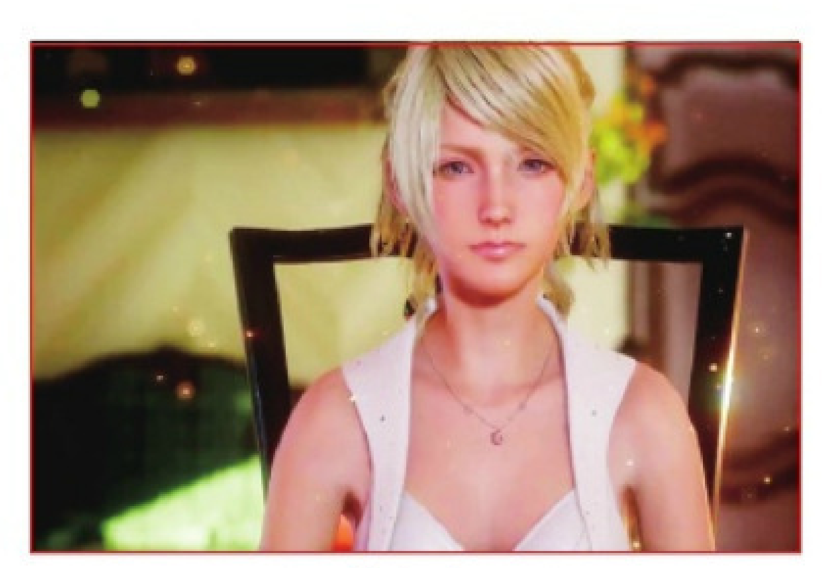
在PC平台上面，SE在这次TGS展会中也伸出了橄榄枝，《最终幻想13》为何会登陆PC平台，至今让许多忠实粉丝们不解。在前不久前Valve宣布，旗下Steam平台已拥有超过1亿活跃帐户，目前已经有超过3700款游戏。Steam的巨大成功势必带动整个PC游戏市场的蓬勃发展。不仅仅是“最终幻想”系列，就连《潜龙谍影5》也在科隆正式宣布登陆PC平台。对于玩家来说只要开发商能够保证游戏质量，多登陆一个平台总归不是坏事。

总之，SE的野心绝非想做手游大厂那么简单，云技术的研发向我们展示SE这几年拮据生活所积蓄的巨大财力，而且也奠定了这家RPG老厂未来豪赌的方向。主机平台和PC平台的全面支持也让他目前的市场布局变得丰满。你很难看到SE发行战略的死角，那个曾经带给我们众多美好回忆的SE，已经渐行渐远。



利用云技术实现，平板运行FF13


《勇者斗恶龙：英雄》


《最终幻想XV》



《三国志英歌》



SE展台主打自己的知名“冷饭”

CAPCOM

CAPCOM：朽木何日再逢春


DEEP DOWN已经遇到技术难题


《生化危机：启示录2》



《禁忌的玛格那》



《幕末摇滚：超魂》


《圣灵破碎者：GOD》

十年前呼风唤雨，十年后却四处碰壁，这句话形容如今的日本一线厂商我觉得不过分。史克威尔艾尼克斯（以下简称SE）和CAPCOM这几年日子都不好过，不过最惨的应该还是CAPCOM。错过了手游和网游时代的蓝海期之后，自己老本行的单机产品，成绩也并不理想。

从今年TGS公布的游戏来看，CAPCOM在资金上面的短板的确暴露无遗。去年伴随着PS4一起公布的次时代网游《Deep Down》，今年几乎没有太大的音讯，加之新引擎的研发，《Deep Down》明年能不能上市依旧很难说。如果退一步，我们再回到旧主机平台，《生化危机：启示录2》倒是显得极其靠谱，在《生化危机7》还没有任何音讯之际，这款黑马级的外传作品相信足可以担当填补空白的重任。与此同时，《怪物猎人4G》再次展现出超高的用户粘合度，排队试玩的玩家络绎不绝，幸福感满满。

总体来说，CAPCOM在今年的表现完全依旧像一名落魄的贵族，昔日的辉煌下遗留的产物在如今就像一个经济包袱。做事拘谨，反复吃老本，拼命眷顾着旧主机平台，不敢在新硬件上多做新的尝试。你很难想象昔日的CAPCOM经过一个时代的洗礼，会变得如此负重不堪。在娱乐模式瞬息万变的今天，CAPCOM商业嗅觉不够敏锐导致错过很多机会。例如当SE去努力做“手游大厂”的时候，CAPCOM在炒冷饭，NBGI和光荣在家用机上推出F2P运作模式的时候，CAPCOM还在炒冷饭。直到今日，当NBGI已经陆续公开《铁拳7》的实际影像的时候，CAPCOM还在痴迷推出“街霸4”新版啃老，不是“街霸”不经典，而是CAPCOM忘记了，现在自己已经不是规则的制定者，曾经一款游戏玩的是规则，生命力经久不衰，现在一款游戏往往是快餐消费，生命力转瞬即逝。开发MOBA游戏也许对CAPCOM来说一个不错的转型建议。

当然，今年以来CAPCOM在掌机、手游等方面的表现也不算少，从大名鼎鼎的“街霸”到ADV名作“逆转裁判”系列都先后推出了手游。然而这些作品更多还是移植和换IP的作品，CAPCOM最为核心的“玩法”理念在手游平台上根本没有体现。在卡牌游戏里体现打击感，这对“动作游戏天尊”的CAPCOM来说也的确是勉为其难的。在TGS上CAPCOM许多作品走的是面向日本本土的动漫IP培养，比如《圣灵破碎者》《幕末摇滚 超魂》等作品，都是动漫＋游戏的形式，不过玩这种任天堂玩剩下的把戏，至少现在还看不到能让CAPCOM回归昔日辉煌的迹象。



KOEI TECMO：我有特别的炒冷饭技巧

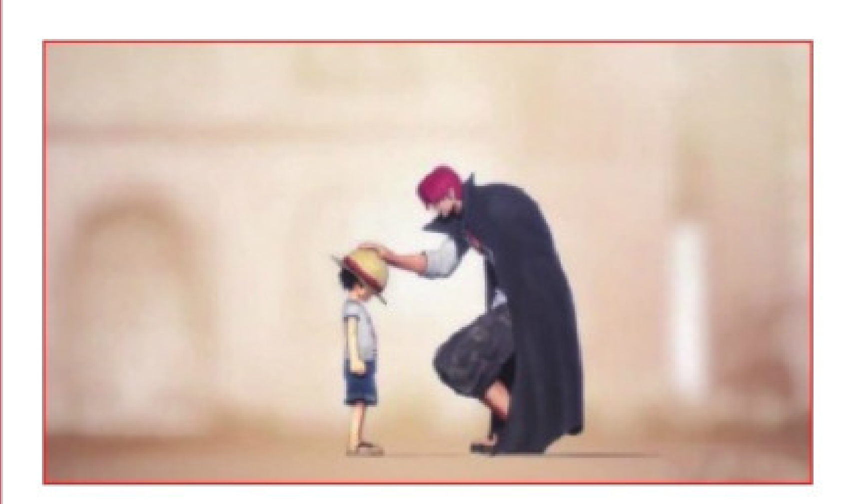
随着KOEI与TECMO两家的合并，新生后的KT向我们展示赚钱不要脸的正确使用技巧。今年参展的游戏名单中，我们依旧可以看到熟悉的《死或生5》这个名字，只不过这次发行的平台增加了次世代的戏份。借助新平台的热度，我们又可以看到大一波DLC服装陆陆续续地上架开卖，届时各大单机网站又有吸引眼球的图片可以推到首页猛赚点击率了。

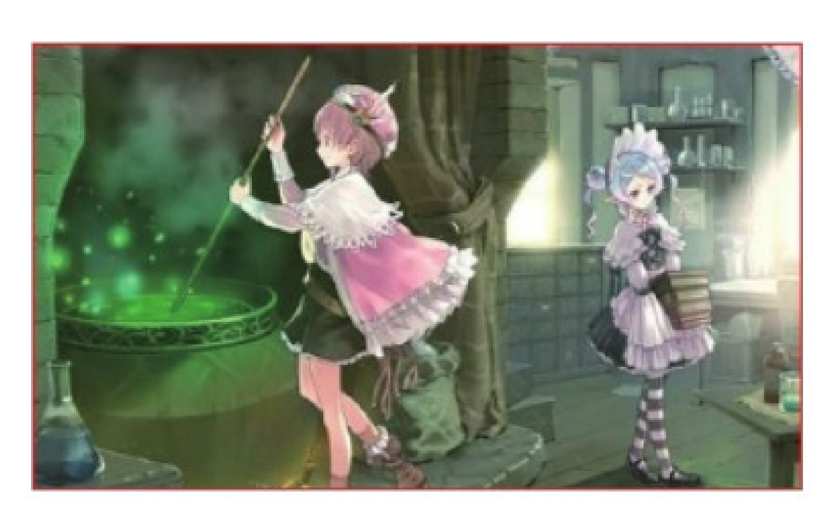
当然对KT来说，“无双”永远是他们的主旋律。《真三国无双7：帝国》经过多次延期，再次亮相TGS，为玩家展示了DIY和新人物等诸多全新内容。《海贼无双3》更是借助动漫IP对次世代平台进行铺路。形成新作跟进，旧作超卖，无双大法，一展宏图的王道局面。而且无双＋服装DLC这样的运营模式更是屡试不爽，日厂的确在利用自己本土的优势走出一条“让别人说去吧”的经济增长之路。

值得一提的是，尽管KT已经成为唯利是图的典范，但旗下叫好不叫座的IP并没有被彻底放弃。《零：濡鸦之巫女》能够以续作的形式再次出现，也算证明厂商的一份情怀了。从TGS公开的几段全新的预告片来看，借助WiiU平台的独特操作，游戏的操作感再一次迈上全新的台阶，并且画面表现也有一定程度的增加，尤其是对角色的“湿身”效果下了很大功夫，再配合一些清凉的服装，我不知道系列粉丝还能有什么遗憾……

除“零”系列之外，明年恰逢光荣基石作品“三国志”系列30周年。虽然光荣在TGS上并没有公开太多的消息，但光是一个“30th”的LOGO也足以让系列粉丝浮想联翩。以光荣一贯的做法，游戏开发不达到比较高的进度，光荣是不会公开相关信息的。相信在明年年内，玩家们就能见到新一代“三国志”的真容。《三国志12》的操作方式一度让玩家联想到游戏是为平板电脑而开发，下一代的“三国志”新作直接登录手机也并非不可能。除了单机作品之外，取得不小成功的“三国志对战版”或许也会成为光荣的另一个摸索方向，或许光荣版的MOBA三国志游戏也没有想象中那么遥远。不过我认为MOBA三国志还是在“无双”的框架下更容易实现。

在手游方面，KT也展示出惊人的活力。旗下众多IP纷纷亮相，例如《炼金术室探秘》《战国无双 Shoot》《大航海时代5》都有不错的“钱景”。加之光荣本社优秀的人设和三国IP的优势，未来抢占中国市场同样有不小的潜力。


《海贼无双3》


《炼金术室探秘》



三国志30周年






《零 濡鸦之巫女》



SEGA：二次元才是未来

我不知道现在还有多少人用硬派来形容SEGA。光是初音未来全球的火爆，足以让SEGA数钱数到手抖。什么“莎木”，什么引领业界，都抛诸脑后。征服宅男屌丝才是王道。二次元才能拯救世界你懂不懂？初音一条小裤裤都能炒到天价你懂不懂？

在今年TGS展中，根本不缺钱的SEGA依旧非常注重“排场”。众多AV女优的助阵就像《肉蒲团》又拍续集一样，一定要显得有面子，风风光光为《如龙 零》做好宣传工作。不过，这样做也是极其奢侈的，根据某记者的报道，这些性感的硬盘女神并不是打个酱油就可以闪人的，一整天都要笑对路过的玩家，时不时还要打几下招呼。这钱赚得远比来中国做个活动要艰难。凭借“如龙”游戏的特殊需要，恐怕只有SEGA才能把钱烧得如此物有所值了吧。

我们再往下谈些稍微冷门点的游戏，《梦幻之星NOVA》和《光明之响》对于一些老玩家而言其实是非常经典的IP。前者依靠多人模式的用户黏性使得本作在掌机平台获得了第二春，后者首次登陆PS3平台也很值得期待。希望这两作都能取得不错的成绩，以保证今后能有更高的投入。尤其是“光明”系列，前作在PSP的表现实在难以启齿，靠人设吃吃老本就让玩家买账并非易事，说不定这次能够借助更优秀的硬件获得全新的体验吧。可是我怎么不信呢。

回想2012年，SEGA还冒险发行了一款《二进制领域》的TPS游戏，游戏展示出日厂独到的游戏手感，爽快、灵活。仅仅两年，SEGA连看家的“索尼克”都已经开始变得保守。总体来说，今年SEGA并没有太大的举动，难道在闷声做“莎木”新作？可我怎么不信呢。P

如果你觉得日厂还是不能摆脱缩手缩脚的局面，那一些挣扎在三四线边缘的小型游戏厂商则要站出来讲讲道理了。

Compile Heart

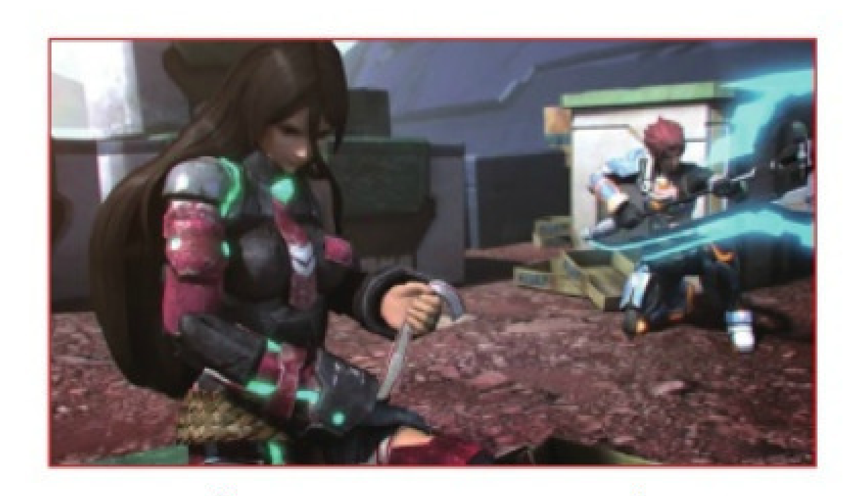
不知道大家对这家厂商的认知度有多高，它发行的大多数游戏均以家用机平台为主，虽然技术表现很一般，但自有特色。《欧米伽组曲》作为该公司的最新作品，非常自信地登陆PS4平台。还抢得了次时代首款RPG的旗号。

最有意思的是，该游戏的设计理念，不仅仅是一款日系卖萌RPG，还夹杂了爆衣，偶像等时下流行元素。可见Compile Heart对未来有着十分明确的规划，高效生产，曲线存活以求太平。

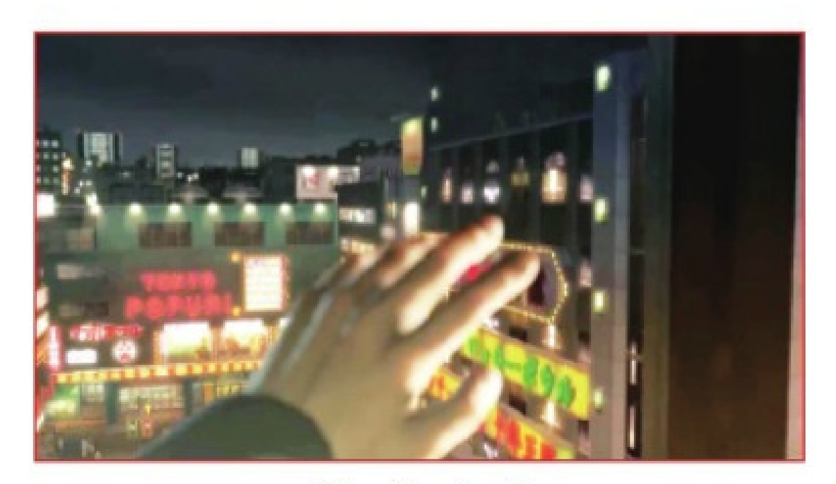
Falcom

相比Compile Heart，Falcom这个名字相信不少PC玩家应该相当亲切了。作为少有的PC阵营知名日厂，Falcom这几年转投家用机平台混得风生水起。今年TGS不仅仅继续预热自家的《闪之轨迹2》，还着力宣传《伊苏：塞尔塞塔的树海》。作为“伊苏”系列最新作，新作顺理成章登陆在PS4平台上面。

老实说，无论是Compile Heart还是Falcom，它们续作公开的效率在这个年代简直亲切。无需像“最终幻想”一样考虑天马行空的创新，也不必消耗过高的资金。尽自己所能做好应该做的，说不定哪天就转投手游阵营了。



《Phantasy Star NOVA》



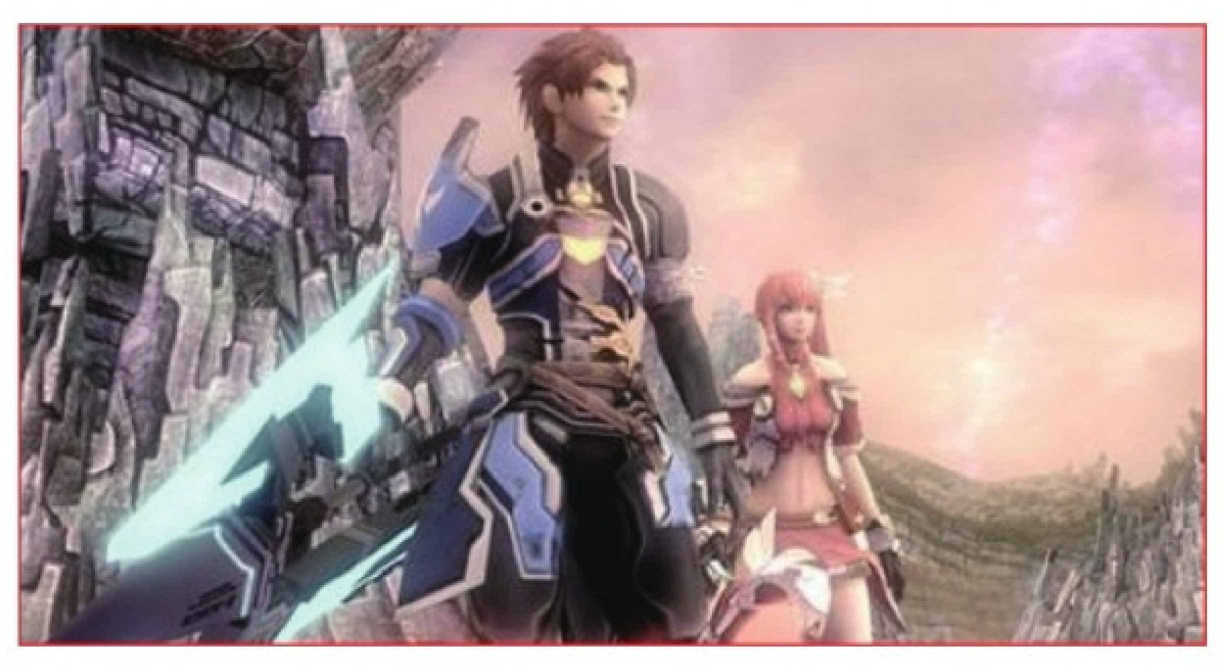
《如龙：零》



SEGA展台，初音未来很醒目



《光明之响》



《星之海洋：NOVA》

TGS上的中国厂商，亮剑之后归去来兮

■一丝blue

亮剑已成往事

无论TGS在世界范围内的地位出现如何的变化，在亚洲它依然是最为重要的一场游戏展会。作为文化输出国的日本，其游戏对韩国、中国与东南亚的影响力依然巨大。所以，作为国产游戏厂商，能够参展TGS无疑是走上国际舞台的一个标志，当年的中国厂商也把参展TGS作为“亮剑”精神在游戏领域的体现，不论自己的游戏在日本是否有市场，也不论自己是否具备了参展的实力，总之要先争一个参展的名额。

现在回头来看，当年第一家奔赴TGS参展的企业中国网龙并没有成为中国的索尼或CAPCOM，而是因为转型手游的失败而退出了一线代理商的队列。中国厂商出国参展的“镀金”热潮就像一场流感，感染了当年的许多企业。出国“亮剑”成为企业证明自己“具有国际竞争力”的方式，然而厂商拿出去参展的游戏，却并不是为国外玩家准备的。结果中国厂商的“亮剑”变成了国外厂商寻找“买办”的交易场。展会过后，国产游戏依然是国产游戏，而一款款舶来品游戏则先后登陆中国市场。TGS上的中国厂商便扮演了这样的“代理”角色。

可惜的是日本网游在中国既没有开出《传奇》的花，也没有结出《魔兽世界》的果。大部分日式网游在中国的结局都很凄惨。即使如光荣这样在中国知名度颇高的厂商，在中国的游戏运营也经历了一波三折，游戏数度停运。中国市场的大蛋糕就放在日本的嘴边，然而日本却总是吃不到。这种悲观情绪反映在TGS的会场上，就是日本对中国参展厂商表现得越来越冷漠。原本中国厂商参展TGS，虽然没有多少玩家关注，好歹还有热闹的商务洽谈。但在2010年之后，中国参展厂商已经越来越不受待见，形同打入冷宫。中国厂商与TGS的交集似乎变得越来越小，即将再无关系。

厂商阵容：卖游戏的少，抢IP的多

2014年参展TGS的中国厂商，算上各类杂七杂八的广告、媒介、独立开发团队也不过14家，除了网易和空中网之外，大部分参展商恐怕一般玩家都叫不上名字。这样的阵容也许客观地反映了中国游戏厂商在日本的地位。对于网易这个量级的公司，现在已经无需通过出国参展刷存在感了，来到日本主要目的还是推出自己的产品。《无限对决》这款产品从各方面看都有针对日本市场进行设计。快节奏、强PK、技巧性加上一些MOBA游戏的元素，网易寄希望填补日本市场上MOBA游戏的这块空白。然而脱胎于RTS的MOBA游戏在日本一直没有什么市场。网易将更多动作元素加入到《无限对决》之中，也是试图在这个“手柄国度”打开一个缺口。



空中网展位是今年TGS中国厂商最大的展位

2014年东京电玩展中国大陆参会厂商一览

1.KONGZHONG，空中网
2.YuShi Games（Shanghai），禹石游戏（上海）
3.NetEase Game，网易游戏
4.SHANGHAI ARTS DRIVE SOFTWARE，（上海艺动数码科技有限公司？）
5.Bumping Workshop，Bumping工作室
6.BEIJING CHUKONG TECHNOLOGIES，北京触控科技有限公司
7.BEIJING AUTOTHINK，北京中科奥科技有限公司
8.FORTUMO MOBILE PAYMENT，Fortumo移动支付
9.Hippie Game，珠海嬉皮士网络科技有限公司
10.Insecters Team，《微观战争》制作团队
11.Muhammad A.Moniem “mamoniem”，默罕默德·穆奈姆的“mamoniem”开发小组
12.Shanghai Arts United Software，上海汇象软件
13.Virtuos，上海维塔士电脑软件有限公司
14.WeComics，微漫网络

空中网的营销活动则是另一类国产厂商的代表。说到空中网大部分玩家的印象是《坦克世界》。不过《坦克世界》在日本由“日本Wargaming”发行，没有空中网什么事。此次空中网进军日本显得仓促，日本分公司直到今年6月才成立。从实际参展情况来看，也没有发现为日本市场量身定制的游戏产品。按空中网自己的说法，此次参展是“寻找合作”，一方面试图把自研游戏推向日本，另一方面是把日本游戏引进国内，而后者的重点自然是优质IP。

IP争夺战自2014年开始已经变得异常火热。日本近20年的文化输出终于在这个手游爆发式增长的时代开花结果。原本被山寨盗版随意盗用的日式ACG人物与作品一夜之间变成了众多厂商争抢的香饽饽。如果说当年日本经济腾飞是跑去美国买房产，那么中国厂商走出国门却是在还十几年间欠下的盗版债。2014年对日本厂商来说肯定是值得高兴的一年。虽然日本网游在中国水土不服，但厂商们发现在未来可以与中国做IP生意。只要中国的ACG产业链条是割裂的，日本就有机会让自己成为链条上的一环甚至好几环，或许在几年之后，日本会和韩国一样，将自己的产业与中国市场紧密地连接在一起，吸取更大的利益。

可惜的是，这种关系对中国的厂商来说是不对等的。日本把IP兜售给中国厂商，需要从中国厂商手中拿走的只有钞票。这就导致中国厂商在TGS这样的展台上备受冷遇。无论是参展的玩家还是厂商，对“中国制造”依然没有兴趣。TGS作为一个游戏理念的展示舞台，依然没有中国厂商的位置。

今年TGS上的中国厂商，的确乏善可陈。除空中网之外的诸如触控等都是以手游为主的开发或运营商。而这些手游厂商奔赴日本的主要目的也很明确，那就是四处发名片争取从大厂商的嘴缝里抢到一两个IP。这些厂商对日本的手游是不大感兴趣的，因为日式手游在中国市场的表现并不令人满意，比如触控就已经吃过《勇者前线》的亏了。从另一个角度说，在中国有潜力的日式手游几乎被腾讯挑走了，余下的厂商，谁也没有底气说自己能比腾讯更有眼光，挑腾讯不要的游戏，成功的几率本来就已经很小，更何况日本厂商面对“中国土豪”都是漫天先开价，把风险全部转嫁给了中国的代理商。

独立游戏撑起中国的存在感

当然，实际上中国游戏的发展也没有想象中那么悲观，游戏领域的“中国制造”并没有想象中那么疲软，它们正随风潜入夜，悄悄地改变自己，也试图改变世界。今年TGS的舞台上，除了大厂商之外，就有这样一批独立制作人与小团队。他们是上海禹石的《剑无生》，珠海嬉皮士的《Requiem》以及一位身居中国的埃及程序员的作品《Tk..Tk..BOOM》。

这些小团队在TGS上显得很不起眼，他们的展位甚至就是一张小方桌，几块小海报。据中国的传统观念，如此寒酸的团队甚至不该出现在TGS的舞台上免得“给中国丢人”。我们的游戏市场既然高速发达，自然应该拿出大排场来“扬我国威”。但在2014年，我们没有看到这样的浮夸，而是看到小团队拿着自己心爱的游戏参加TGS。他们有信心来到这个舞台不是因为别的，而是对自己游戏有信心。或许这些游戏也不过是襁褓中的婴儿，还显得很稚嫩，在展台上甚至无人问津，但“中国创造”的未来，却在这些为游戏而努力的团队身上。

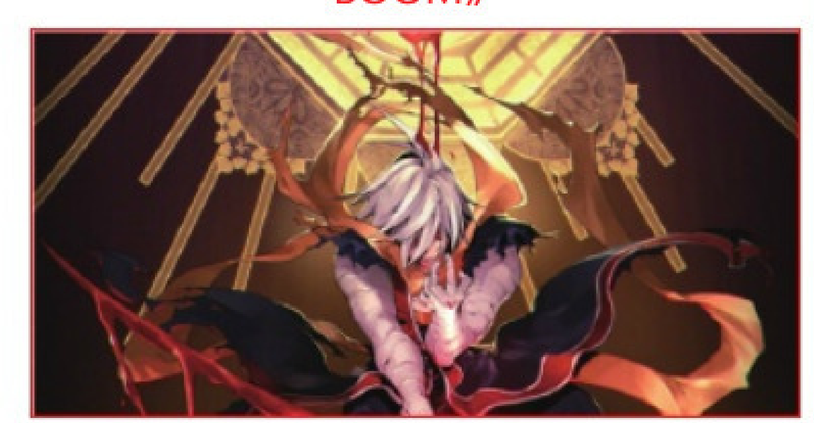
又一年的东京电玩展落下帷幕。TGS作为一个展示的舞台，本质上带有它商业化的一面。从这一点上来说，中国厂商已经越来越趋于理性，根据自己的产品与市场定位来选择是否参展，无脑烧钱展会镀金的时代已经过去。连微软的Xbox系列在日本都卖不动，作为中国厂商的确没有自惭形秽的必要。但日本的现在却是中国厂商需要警醒的未来。如果未来的中国也走向这样的故步自封，把自己的用户紧紧地锁在屋内，恐怕不会是好事。好在笔者对中国的玩家抱有十足的信心，再是洗脑的游戏也不会改变中国玩家兴趣的多样性。正如中国人什么都能吃一样，中国人同样什么都能玩。玩家的多样性，才是制作人得以成长的土壤。而TGS，照顾好他们圈起来的日本玩家就好。P



空中网日本分公司于今年6月成立



由埃及开发者开发的独立游戏《Tk..Tk..BOOM》


由禹石开发的独立游戏《剑无生》



手游、市场、商业化，是“泯然众人”还是“涅槃重生”？

大众软件专访《影之刃》制作人梁其伟

■西五环寻事组 XxisBacK

“如果不以一个大家都认可的普适性标准——商业化来衡量，我们很难证明，我们现在走的这条路，是对的。”

——《影之刃》制作人梁其伟

当我、渔夫还有负责摄影的妹子走进这所名为“文化大厦”的办公楼时，我特意整理了下发型和衣服，好让自己看上去更有文化一点。进入灵游坊办公室，在看了一会儿对面的兄弟玩《炉石传说》之后，我们见到了今天的采访对象，人称“S大”的灵游坊创始人，同时也是近期火热的手游《影之刃》制作人——梁其伟。

制作游戏的源头：兴趣使然

采访是在灵游坊简单朴素的会议室里进行的。刚走进来的梁其伟理平头，带黑框，毛衣和衬衫的搭配加上略潮的红色帆布鞋，如果忽略脸上的细纹，看起来显得很年轻。

在谈及做游戏的初衷和规划时，梁其伟告诉我们：“其实刚开始并没有特别明确的规划，就是做自己喜欢的事情。灵游坊刚起来的时候，那一批人也没有怎么在国内游戏行业呆过，那时的我们还年轻，以前也不都是做游戏的。所以刚开始的时候是纯为了兴趣爱好而组建起来的团队。”

“是否想过日后可能会做《影之刃》这样的游戏呢？”

“说实话没有，我们在一开始还没有想得那么远，毕竟在某个时间节点，你只能看到接下来的可能性，我们只能在我们的兴趣爱好和市场需求之间不断地寻求平衡。”

既然如此，那么梁其伟是如何转向手游的呢？对此，梁其伟给出了他的理由。

转向手机的理由：主机不再

“最主要的原因是因为我们觉得移动平台才是未来最主流的游戏平台，”梁其伟说，“我去年和今年都参加了旧金山的GDC大会，在会上有不少3A级大作的制作人，他们有这样一个理念：很可能Xbox One和PS4会是最后一代次时代主机。到了下一代，移动设备的运算能力和表现力，很可能会和主机持平，甚至超过主机，这是硬件上的。其次，我们之前都很喜欢玩大型的单机游戏，我也一直很支持和喜爱3A大作。而之后我们自己的兴趣爱好有所转变，在向移动平台上转。现在某些移动平台上的游戏，比如《纪念碑谷》《纸境》，还有最近我们都在玩的日本游戏《白猫》，以及前段时间的《怪物弹珠》《智龙迷城》等等。这些爱好上的转变和对行业的判断让我们觉得：做手机游戏并不是放弃了什么，相反给我们很多宝贵的东西，提供了更好的舞台。”

“那么，对于‘最后一代主机’的提法，你怎么看？”

“从感情上我不希望他们会是最

后一代，但有时候世界客观运行不是由感情来决定的。所以有可能他们就会是最后一代，或者说下一代由其他的方式和网络化以及移动平台相结合，而不会像现在这么纯粹：买来插在电视上玩。现在游戏业界正经历着很大变化。当然这对我们来说是种机会。如果我们想再往下做，做创新，做国际化，做变化的话，移动平台是国内厂商的最好选择。如果把竞争比作战场的话，主机是一场快结束了的战斗，而手机游戏则是一场刚刚开始的战斗，只有在这时加入其中，我们在其它国家其它厂商面前才有能力去竞争。以前在传统主机，PC游戏平台上我们尽了很大的努力，也取得了一些成功，比如《雨血》系列Steam上的版本和外媒的评分，但尽管如此我们依然不认为我们有机会和SE等国外大厂竞争。”

网易合作的基础：需要包装

既然聊到了移动平台，我们问了关于《影之刃》的运营问题。“首先需要解决的就是如何适应国内手游模式，这一点上我们有了好的基础，我们在和网易合作，而网易是国内非常有经验的开发商。那么我们自己，或者说灵游坊在做什么呢？我们做的是把我们在国外不错但不算顶尖的核心体验拿到国内，并把这些核心体验和国内的商业模式相结合，通过商业模式来保护我们的核心。这就相当于我想做一些事情，但我需要一个成熟的外壳来保护它，让它继续成长。对于《影之刃》的核心体验我是很有信心的，哪怕放到世界上和韩国、日本的优秀作品相比较的话也不会差。不过我们的游戏之中依然存在着可能会让传统主机玩家觉得我们堕落了的东西（笑），就是它的另外一些系统，比如：VIP、体力、副本次数。从某种角度上说，这些是相当必要的。我们做了太久的所谓‘口碑不错’，而单纯的‘口碑不错’已经满足不了进一步发展的需求：比如收入，玩家的需要，以及品牌的诉求。”

“《影之刃》所宣扬的是你们自己的文化，这也是你们自己的核心。随着内部核心的成长，外壳也在不断的变大，有没有想过哪一天会冲破这样的外壳？”

“老实说，我们现在还没有这样的实力。商业性的作品一定要遵循商业的规律，它无法一下子超越所有的时代。假设我们哪天做了一款纯粹的单机，它也许没有那么多所谓的‘外壳’，但那时我也绝对不会希望用这款游戏去赚钱，养家糊口，或是去扩展我们的品牌。比如小岛秀夫，他做PT的时候，肯定带有一些实验性质。KONAMI不可能去指望PT能获得和《合金装备》一样的经济效益或是品牌影响力。”

我们继续问：“或许国内种种手游模式只是用来保护核心的‘外壳’，但这‘外壳’不可避免地会对核心产生伤害。”

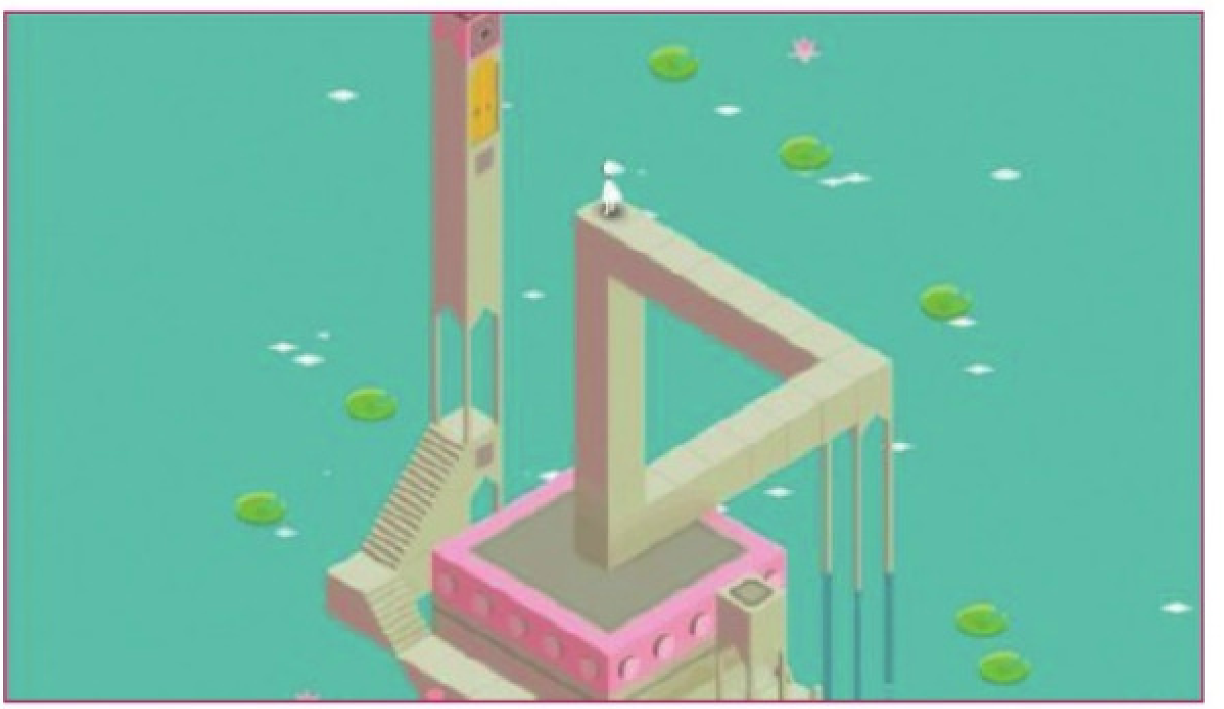
对此，梁其伟回答：“打个比方，我们的《雨血·蜃楼》是一款纯粹的产品，它的销量只有30多万。《影之刃》上线一个月，我们的注册量是600多万，每天的活跃玩家就超过30万。这样就出现了一个命题，就是说你要为30万玩家做让他们痴迷的游戏，还是要做600多万人喜欢，其中100多万人痴迷的游戏呢？这样的做法，能帮我们

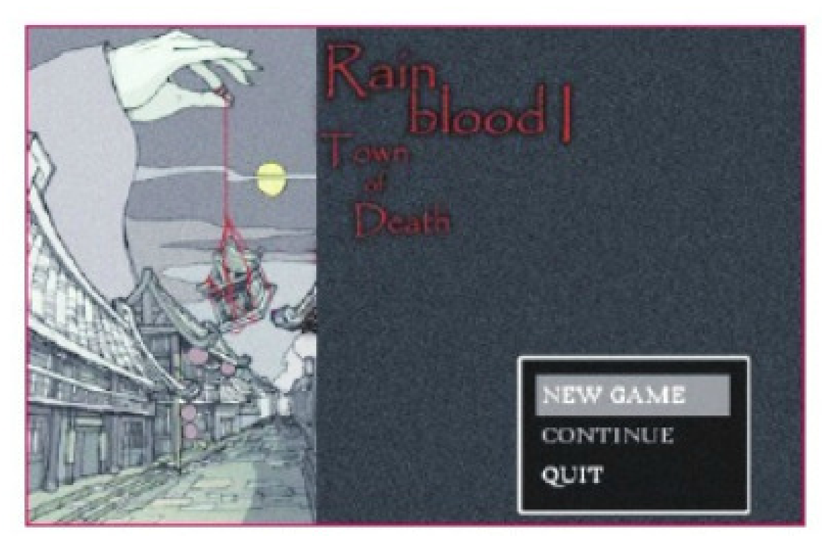


灵游坊办公室门口


灵游坊办公室内部情况：朋友，你偷偷睡觉“S大”知道么


刚开始的梁其伟还略显拘谨


梁其伟也喜欢《纪念碑谷》这样的小清新游戏



《雨血-死镇》作为第一部作品获得了很高的外媒评价


《影之刃》中的“赚钱系统”

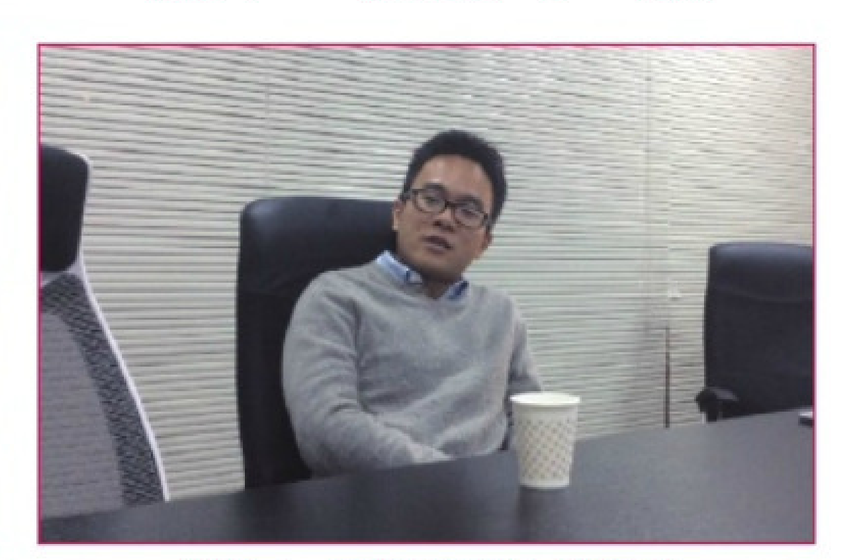


《寂静岭PT》：某种意义上的“试验品”



《崩坏学院》的用户相对来说比较集中


作为格斗手游，影之刃的观赏性还是很高的


聊深了，梁其伟也打开了话匣子

快速搭建游戏品牌和推广游戏理念，我需要这样的模式和保护，让我们自己的东西在更大范围内传播，这也算是另一种‘曲线救国’吧。不搭上主流，闷身躲角落，这样做的话只能一辈子埋怨市场。”

商业与理念的平衡点：撬起玩家

在强大的市场推动力下，许多国内厂商选择妥协，推出了各式各样的“课金”作品。那么《影之刃》要如何做，才能摆脱这样的怪圈？梁其伟提到了这样一个“点”。

“我们都喜欢好莱坞大片对吧，但就是好莱坞大片，在艺术片导演的眼中也是烂片。那么美国人牛在什么地方，牛就牛在在商业和艺术上能达成某种程度的妥协。在这个点上是最舒服的。大家都会有一点难受，又不会很难受。在中国现有的行业情况下，我们还是需要找到那个点。”

“那你认为《影之刃》和你心目中的那个点还有多远？”

“其实正在往这个点上靠，但还不是很彻底，国内很多的产品模式我们都没有。比如我们在这个游戏的货币化上做得并不好，如果真的只要赚钱的话，我们的付费率（LTV）会比现在高很多，现在的《影之刃》实际上是一款低LTV，高量高留存的游戏。如果拿一个可以类比的游戏，我觉得《崩坏学园》和我们比较相似。当然它的用户更加集中。”

“这样的做法相对健康。那么要达到那个‘点’，你们对目标用户的预期是什么样的？也就是说，你们更想看到什么样的玩家？”

“我们原来做过很多设想，但后来我们发现，玩家其实没有规律，什么样的玩家都有，付费的玩家也是什么都有。一般人可能会以为学生是主力，但其实并不是这样。作为《影之刃》这样的重度游戏，核心玩法会吸引一类玩家，美术风格会吸引另一类玩家。所以玩家其实无法选择。”

手游电竞：梁认为观赏性和玩法都重要

在今年WCA上，高奖金的《刀塔传奇》项目吸引了许多人的眼球，同为手游，《影之刃》有没有考虑过走电竞的道路？

“作为格斗游戏，《影之刃》的玩法是很多的，这些都是我们喜欢看到的东西，因为这样代表着我们只搭了一个框架，而其他丰富多彩的内容是由玩家去填满，所以《影之刃》的竞技性是很强的。但是话说回来，想要做实时PVP，我们还有一些欠缺，毕竟我们无法预估玩家的网络环境。相比之下，其他游戏的实时PVP在操作上已经比我们简单很多，但还是会出现各种各样的‘诡异问题’。下一步我们所做的就是在保证网络的情况下做一些竞技的尝试，如果可以成功，我认为观赏性还是很强的。”

关于未来：单机一定继续做

在喜欢《雨血》系列，喜欢灵游坊的人看来，梁其伟和他的团队就像一个长成中的孩子，如今，这个“孩子”正处在人生的十字路口上。

“关于《雨血》和《影之刃》，我们一定会继续把这个品牌做下去。但要分两个方向，一个是像《影之刃》这样可以大规模传播，值得大规模投入的产品，它必须背负着扩大影响力甚至是赚钱这样的任务。同时，我们也会做一些实验性的‘产品’，包括向主机上发展。比如《蜃楼》就像是《影之刃》的一种实验品。但这些作品所背负的任务不同，它们所需要的是创造更好的体验，创造更加好的文化表达方式，这相当于我们的实验田。而这里出来的东西则是‘科研基础储备’，会经过打磨和包装变成前一方面的来源。”

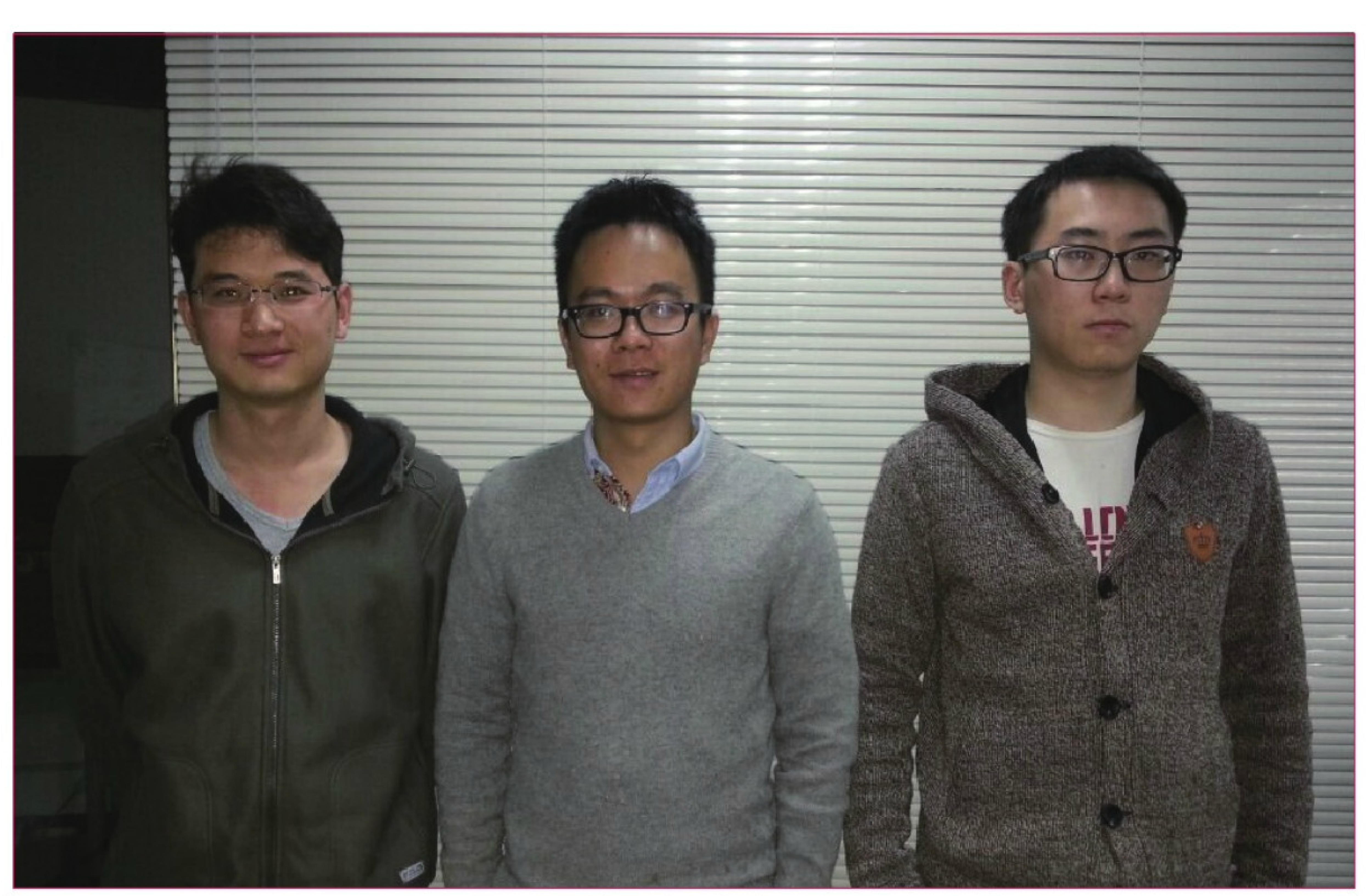
“至于平台的选择，如果还是要创造大规模的经济价值，那么重点依然是手游。灵游坊的这些人擅长的是做游

戏本身。我们一方面是把商业的东西补上，另外我们会发挥自己的长处，做一些不用考虑本身经济价值的东西。不管怎么说，《雨血》系列一定会推出续作，这个请大家放心。”

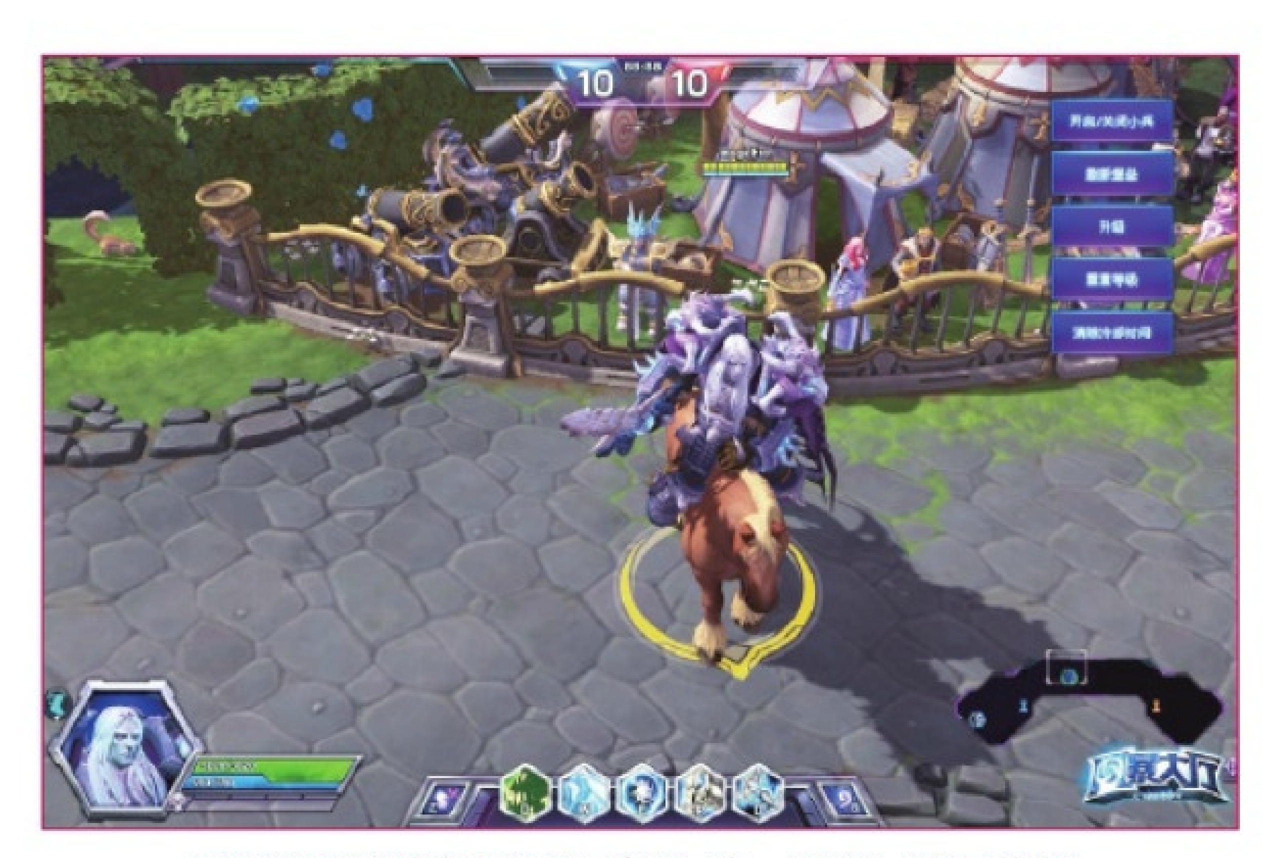
不忘初心

准备的问题差不多问完，我们和梁其伟都开始轻松地聊起天来。大家不由感慨，对体验游戏本身乐趣的激情正在逐渐减少，“游戏老狗应该何去何从”。对此，梁其伟表示还是蛮有激情玩游戏的。问起最喜欢的游戏，梁其伟提到了刚刚发售的《猎天使魔女2》，但同时也表达了自己的遗憾。“《猎天使魔女2》虽然有着很不错的评价，但只卖出去七八万套，要知道它的前作可是卖出了100多万套的好成绩。也就是说，这样一款让我们无比尊敬和喜爱的作品，它所创造的经济价值也许还不如我们自己游戏的一个星期。”的确，游戏业界叫好不叫座的事情时有发生，但一款凝结着制作人智慧和心血的游戏，永远都应该是被尊敬的。

走出“文化大厦”，我回望了一下灵游坊办公室所在的大体位置，全国像这样的游戏制作团体还有多少？也许他们并不能复制灵游坊所走过的道路，但他们和最初那个在纸上描绘《雨血》设定图的梁其伟一样，都有一个游戏梦，做游戏能够不忘初心，在种种困难下做出更好的游戏，在市场上取得成功，甚至进一步改变与颠覆行业。走的人多了，便能成为一条路。P



采访结束后的合照：中间为梁其伟



梁其伟透露现在每天下班后会和同事一起联机《风暴英雄》



《猎天使魔女2》提出了这样一个问题：究竟怎样才算是好游戏？

十月PC单机游戏一览



进入10月，大作不断涌现，除了NBA 2K15、F1 2014这样每年都会报道的惯例游戏之外，这个10月还有各种类型的新作令人应接不暇。此前备受关注的《恶灵附身》跳票到10月，让本月的游戏竞争更加激烈。本作由著名制作人三上真司制作，使用id Software的Tech 5引擎，试图带给玩家极致的“生存恐怖”游戏体验。

10月动作游戏扎堆，Crytek推出的《Ryse：罗马之子》将玩家带回荣耀与辉煌的罗马时代，玩家扮演一位身怀复仇之心的少年一步步建立军功，Crytek出品，画面表现值得期待。《乌鸦的悲鸣》同样是一款以复仇为主题的游戏，不过游戏背景换成了碧波荡漾的海盗题材。《堕落之王》则更强调爽快的战斗，用力量征服魔鬼与巨兽。“无主之地”新作的发售在10月平衡了一下动作游戏与射击游戏的比例。

除了全新大作外，10月也少不了每个月必有的炒冷饭。比如《最终幻想13》推出PC版，SE宣布此后还会有更多“最终幻想”来到PC平台。本月炒冷饭最过分的莫过于SNK的《合金弹头X》，看不到丝毫诚意的移植，果然是骗钱没商量。

游戏名称	原名	类型	发行时间
合金弹头X	METAL SLUG X	动作射击	2014年10月2日
NBA 2K15	NBA 2K15	体育竞技	2014年10月7日
异形：隔离	Alien: Isolation	动作射击	2014年10月7日
最终幻想13	FINAL FANTASY XIII	角色扮演	2014年10月9日
Ryse：罗马之子	Ryse: Son of Rome	动作冒险	2014年10月10日
乌鸦的悲鸣	Raven's Cry	动作冒险	2014年10月14日
恶灵附身	The Evil Within	生存冒险	2014年10月14日
无主之地：前传	Borderlands: The Pre-Sequel	动作射击	2014年10月14日
F1 2014	F1 2014	赛车竞速	2014年10月17日
文明：超越地球	Civilization Beyond Earth	策略冒险	2014年10月24日
堕落之王	Lords of the Fallen	角色扮演	2014年10月28日

无主之地：前传

■类型：动作射击 ■制作：2K Australia & Gearbox Software ■发行：2K ■上市时间：2014年10月14日

“无主之地”系列游戏自从发售以来就广受好评，销量也不错，推出续作也是顺水推舟。《无主之地：前传》主要由2K澳大利亚分部开发，由主系列的开发商Gearbox辅助。游戏的故事发生在《无主之地》和《无主之地2》之间的5年时间内，背景设定在潘朵多拉星球的Elpis月球（Pandora's moon Elpis）以及月球附近H形状的轨道空间站内。在这个全新的环境里氧气非常稀缺，所以玩家要留意自己的氧气使用，玩家可以把敌人的氧气装置抢走以为己用。当然，氧气稀缺的同时也意味着玩家可以摆脱重力束缚跳得更高，游戏中也提供其他设备让玩家到达更高的地方。

在新作中，玩家将有四名角色可供选择，他们分别是小吵闹、角斗士雅典娜、执法者威廉、护法妮莎。同时该作中还会出现两款全新的武器，分别带有镭射和冷冻的特效。新作采用《无主之地2》引擎，主线剧情为反派Jack是如何变坏的，主角们刚开始会帮助他，亲眼见证Jack成为自大暴君的过程。本作带有鲜明的“无主之地”系列风格，色彩绚丽，造型夸张。虽然游戏引擎沿用2代，不过新人物与新武器会带给玩家全新体验。

SID MEIER'S CIVILIZATION BEYOND EARTH



文明：超越地球

■类型：策略 ■制作：Firaxis Games ■发行：2K ■上市时间：2014年10月24日

自1999年席德·梅尔推出《半人马座阿尔法星》以来已经过去15年时间，现在，以《文明5》引擎为基础的《文明：超越地球》到来，可以看作是《半人马座阿尔法星》的精神续作。

在本作中，玩家将前往宇宙探索。玩家可以成为第一个到访新星的人类，与陌生星球上的自然环境和新物种对抗，星球拥有复杂多变的地貌，危险的外星生物，还有不断增殖的真菌。玩家第一步要做的就是在这个充满危险的外星球上生存下来。随着科技发展，玩家会发现来到星球的竞争对手，是合作还是征服，完全取决于玩家的决定。游戏为玩家提供了丰富的单位与技能，甚至轨道卫星轰炸也可以使用。新的引擎让游戏对外星球多变的地貌与生物表现更好，新的系统让玩家在游戏中享受合纵连横的策略感。太空舞台上的“文明”值得策略玩家期待。

孤岛惊魂4

■名称：Far Cry 4 ■制作：Ubisoft Montreal ■发行：Ubisoft
■类型：第一人称射击 ■发售日期：2014年11月 ■文 老黑

在天域书写属于自己的传奇

“孤岛惊魂”（Far Cry，以下简称FC）品牌在被Ubisoft获得之后，曾经一度沉沦。然而凭借三代（FC3）的精彩表现，这一老牌沙箱FPS游戏获得了新生。

显然，Ubisoft Montreal小组想在即将到来的FC4中复制过去的成功，除了将故事背景从南太平洋上的荒岛变成喜马拉雅山的虚构城邦Kyrat以外，我们可以发现很多熟悉的元素——丰富的山地野外探险元素、完整的高原生态系统，还有一个疯狂到无以复加的Boss。


人人都是冲锋狙的时代到来了


琳琅满目的“要你命3000”系列武器

探索神秘国度

FC系列的故事永远都是一个模子刻出来的：身为无辜者的主角意外卷入了一个封闭地区的战乱之中。这一次轮到尼泊尔裔的男子Ajay Ghale倒霉了，为了让母亲的骨灰能够入土为安，他回到了Kyrat，却在一系列的误打误撞之后，成为了当地军阀Min的眼中钉肉中刺。充满了意识流表现手法的前作至少还算是一个设定在真实世界的游戏，主角Jason的种种超现实遭遇，也多半是主动或者被动嗑药过多的结果。而在FC4中，Ajay所要面对的，却是一个科学和逻辑所无法解释的神秘世界。

中南亚高原历来都是西方人心目中的圣土，蒙特利尔小组当然不会忘记以此大做文章。除了按照惯例为开放地图设置大量的庙宇、墓穴等等隐藏地点以外，他们还将传说中位于雪山深处的梦幻国度香格里拉，做成了包含五大章内容的主线流程。比FC3中犹如“爱丽丝梦游仙境”式的洞穴探索还要夸张的是，我们将要面对的是一趟由神话生物和传奇英雄等等超自然元素构成的奇幻之旅。

香格里拉由五个线性结构的小地图组成，在当前区域探索得到圣物之后，就可以打开通向下一个区域的大门。每一个区域都有各自具有代表性的物理现象，比如零重力、电离场等等。你的任务是抵挡黑暗力量的入侵，让自己找到重回故土的路。通过战斗，Ajay能够赢得赤裸上身、佩戴猫头面具土著人的支持，一只白色的南亚虎会作为“宠物”，和你一道冲锋陷阵。你还会找到一位数千年前在古老国王派遣下寻找香格里拉的不死武士，他在完成任务后至今依然困在其中。


一个“小丑”式的Boss是标配


大象是游戏中重要的代步工具



雪原、梯田、神庙组成了本作的游戏世界


惹毛我的人有危险……


旋翼飞行器是本作最重要的空中载具

享受极限战斗

FC4流程的推进方式和前作完全一致：Ajay攻占内战各方的据点，从而将该区域的控制权交还到原住民手中，只有在故事任务中才能获得触发新剧情的关键道具。由于FC3中的收集和资源系统过于复杂，而且耗时太多，严重影响了主线故事体验，本作对此进行了精简，让玩家不再纠结于自己究竟是一个肩负神圣使命的英雄，还是一个“采蘑菇的小姑娘”。资源不必自己动手采摘，或者去深山老林中当猎户。地图上活跃着一些属于内战参与派系的物资车队，将其消灭之后就能获得补给——不过当“车匪路霸”的工作难度，应该不会比前作中的“与虎谋皮”要轻松。

游戏的战斗系统也基本沿袭自前作，强调战斗方式的多样性。潜入选项被重点强化，玩家拥有可以标注敌人位置的单筒望远镜，还有一支专门用于无声狙杀的十字弩。另一个潜入控的利好消息是本作的狙击枪不但可以连发，而且还能消音！（人人都是冲锋狙的时代到来了）

包括主视角掩护、盲射、贴墙射击在内的一系列系统，都被新作继承。对应本作的特殊环境，气候和地理因素也会对战斗产生各种影响：在高原地区作战，角色的奔跑距离与速度都会受到严重影响，处于疲惫状态下的视角与准星会晃得让人找不着北。一场暴风雪不仅会严重影响敌我双方的视线，而且也会给瞄准带来严重的干扰。

车辆一直以来都是FC系列不可或缺的探险工具，毕竟徒步旅行对于偌大的开放式世界而言的确有些勉为其难。而在本作中，最佳的野外生存载具不是越野车，而是大象！Kyrat并不是一个实现“村村通公路”的富庶平原，险峻的高原地形使得这个世界的很多区域都是没有地面互通方式的，因此大象也就成为了最佳的“生物”载具。这些庞然大物可以让骑在它们背上的你顺利渡过水流湍急的大河。它们也会用硕大粗壮的象鼻充当“生物电梯”，让你登上数米高的高台。如果你想体验一把极限运动的乐趣，那么登山装备、在《使命召唤——黑色行动2》中已有出境的滑翔翼（Wing Suit）和旋翼飞行器，也能把这个地球上最为恶劣的环境变成你的舞台。

作为一部全程联网游戏（是的，很多Ubisoft游戏玩家的噩梦……），FC4准备将这一“技术优势”发挥到极致。本作允许在单机游戏过程中邀请朋友参与合作，而不是像前作那样，只有在专门的合作模式中才能享受“众乐乐”。玩家可以在地图上的雇佣兵站点向其他正在本方区域活动（尽管并不在同一个游戏之中）的玩家发出邀请，从而在外援的帮助下一同奋战。即便对于没有FC4的玩家，只要他们拥有一个U-Play的账号，就可以在收到邀请之后免费下载一个包含当前区域地图的精简版。不过这一卖点也许也起不了多少作用——除非是100m以上的专用网络，否则等好友将Lite版下好了，估计你早就下线去干别的事情了。不过，Ubisoft的想法还是好的。P

猎魔人3：狂猎

■The Witcher 3:Wild Hunt ■制作：CD Projekt RED ■发行：CD Projekt ■类型：动作冒险 ■发售日期：2015年2月24日 ■文 兔二呆

白狼冒险三部曲终章

《猎魔人》系列三部曲最后一部《猎魔人3：狂猎》（The Witcher 3:Wild Hunt，以下简称WWH）的故事不仅贴合原著小说，更紧接游戏前作故事，白狼将继续他的冒险之旅，当然旅途上绝不会缺少战争、瘟疫与死亡的陪伴，因为白狼就要与狂猎交锋了。

开放世界，等级锁区

《猎魔人》初代给玩家留下了画面简陋、系统蹩脚的印象，但有原著小说的保驾护航，游戏围绕蔷薇骑士团的反叛讲述了一个还不错的故事。情色内容虽然仅以香艳卡片展现，但尺度也着实能让小伙伴们脸红心跳。续作大为改观，多项改良让战斗更加有意思，里面的一些点子既有趣又能与原著小说高度重合，给看过小说的玩家交了一份及格的答卷，但总体上说游戏的系统依然有一些古怪。这一次的WWH在二代的基础上全面进行优化和改良，大系统与二代如出一辙，炼金、咒印、自制装备、骑马等等系统保留，并在这些主要的系统上衍生出一些其他有趣的系统来丰富游戏性。另外，一些玩家喜闻乐见的小游戏也必不可少，但这些小游戏不会强制玩家体验，选择权仍在玩家手里。

类似于《上古卷轴5：天际》的天际行省一样，WWH将是一个开放且动态的世界，NPC有一套自己的复杂行动脚本，而且不同NPC脚本并不相同，同时这些行动脚本还被游戏的其他系统影响，同时也对玩家的行为作出不同的反应。WWH会有天候和日夜论替系统，白天城镇的居民会展开工作，打铁卖菜好不热闹，晚上则会闭门熄灯，雨天他们会在屋檐下避雨或是挤在酒馆里等待天晴，雪天则会聚集到火堆旁闲聊取暖。不仅人畜无害的NPC，游戏中的怪物也一样，白天很难见到狼人，即使遇到，其能力属性也会因为日照而大大降低，晚上和阴天才是狼人的天堂，如果碰巧是月圆之夜，嗜血成性的狼人的战斗力和自身属性会大大加强，更具威胁性也更难对付。当然，击杀后也能获得更多经验与更好的掉落物品。游戏运用各种数量庞大且复杂的系统将天时地利的感觉为玩家们展现出来，这一切都只为了让这个世界更加鲜活生动，单从这一点来看就可以感受到制作商的满满诚意。

虽说敌人因环境与时间而变得不同起来，但WWH中包括狮鹫、狗熊等在内至少80种敌人中每一种都会有自己的弱点，只要玩家能够找到并针对其弱点下手，那么无论天时地利对于怪物多么有利，战斗都将事半功倍。但同时，每种怪物都会有自己的强势点，一旦满足



正版游戏会附带一个酷炫的战狮鹫手办

这些强势点，怪物的战斗力也会陡然倍增，针对怪物种类针对性选择有效的攻击方法是游戏所鼓励的，这不仅让战斗从单纯砍杀中解脱出来，更让战斗披上了一层策略与战略的外衣。在与多种怪物混战时，选择正确的战斗策略远比自身属性和战斗技巧重要，游戏就是要这样借助玩家之手塑造并告诉玩家，猎魔人白狼杰洛特不仅有强大的战斗力，更有聪明的脑子。我们依旧请出倒霉的狼人先生为我们当范例：对付狼人可以使用银来增加伤害，但是血狼人尝到血则会狂暴起来，所以对付狼人尽量使用含有银的武器，并且尽量避免自己流血。演示视频中，杰洛特在湿地中遇到了一群狼人，他首先抛出一颗用炼金制作出的碎银炸弹将两只狼人秒杀，随后抽出长剑与剩余的狼人近距离交锋，以躲闪为主进攻为辅，避免受伤流血，很快就将狼人们肃清。在这里值得一提的是战斗系统会与环境互相作用，白狼可以用手弩将小体型敌人敌人钉在墙上，也可以借用地形与大型敌人周旋，钝器可以将敌人砸碎，利器则能够砍断敌人肢体。

WWH虽然是开放性的世界，允许玩家在任意时间前往任意地区，但对于制作者来讲，无法限制玩家的行动是灾难性的，因此表面上的自由度背后还是暗藏限制，WWH的怪物等级会按照区域设定好而不会依照玩家的等级而水涨船高，因此当玩家等级没有达到时，一些高等级区域的怪物能够将玩家秒杀，所以玩家的自由度还是会受到等级的限制。这是为了更好地讲故事，如果玩家1级就能将最终大Boss干掉那也太无趣了。

动态经济，狩猎炼金

WWH的经济系统也是动态的，在游戏中玩家可以通过采集、打猎等方式获取材料，鱼在靠近河流的村庄里价格要远比沙漠城镇低得多，想要卖高价还要动脑筋。这些材料既可以用炼金来生产，也可以直接卖掉换钱，还可以进行深加工，先用炼金、锻造加工物品打造装备，之后再出售这些装备来获取更多的收益，甚至可以直接低买高卖做一个倒爷。不过，玩家如果将一种商品不断卖给一个地区的商人，那么该种商品的价格会逐渐降低。如果上述状况出现，那么只能等待，价格恢复正常的时间将会根据玩家的贩卖量而定，倾销量越大，商品消化的时间越长。

WWH围绕经济系统衍生了很多玩法，其中炼金在前两作中就已经是核心系统，玩家应该不会陌生。新作的打猎系统很有趣，类似于《刺客信条3》那样，玩家可以狩猎来获取材料，也能够依靠“巫师视角”分析线索获取猎物踪迹，该视角也是分析谋杀案线索推动剧情发展的工具之一。由于WWH构建的是一个奇幻世界，加上白狼的猎魔人身份，狩猎的对象不仅是各种动物，还可以是各种恶魔或是被悬赏的恶霸逃犯或是强盗流氓。玩家在一些时候可以自主选择如何处理狩猎对象，是直接杀死穷凶恶极的大恶魔还是将跪地求饶的逃犯放走，亦或是将强盗抢来的财物据为己有之后杀人灭口都由玩家决定。

WWH既从“上古卷轴”中获得一些灵感让整个世界更加真实，又从“刺客信条”系列中找到了一些玩家乐于玩耍的东西：在WWH中玩家可以航海或是潜水。航海类似于《刺客信条：黑旗》，既是代步工具又是海上探险的基础，不仅有与敌船角逐的海战，还有与自然较量的风暴海浪。除了航海，白狼还可以潜入水中探寻海底世界，不仅有各色海底美景和宝物，更有海怪等待玩家一决雌雄，海底的战斗更加严苛，一些炼金道具，咒印、技能都无法在水中施展，需要量力而行。

WWH将包含40小时的主线内容，完全探索整个世界并完成所有支线任务需要50小时以上时间。游戏拥有开放的动态世界和随机事件，只要玩家愿意可以一直玩下去。游戏的结局也将更加多变，几处重大关键点的不同选择会导致不同的结局，游戏设计了30多种不同结局等待玩家反复品玩。P


开放性的世界自然也有开放性的城市


玩家可以与各色NPC人物组团下本


在这里玩家也能上演《骑马与砍杀》的戏路


野生动物必不可少，玩家可以像《刺客信条3》那样打猎获取素材加工物品


游戏画面细节更强，画面表现力也更好



核战之后

——来自废土世界的情怀

■策划 本刊编辑部
■执笔 Don't Panic，yago，Tron

荒野呼唤——关于“废土世界”的引言

■北京 Don't Panic

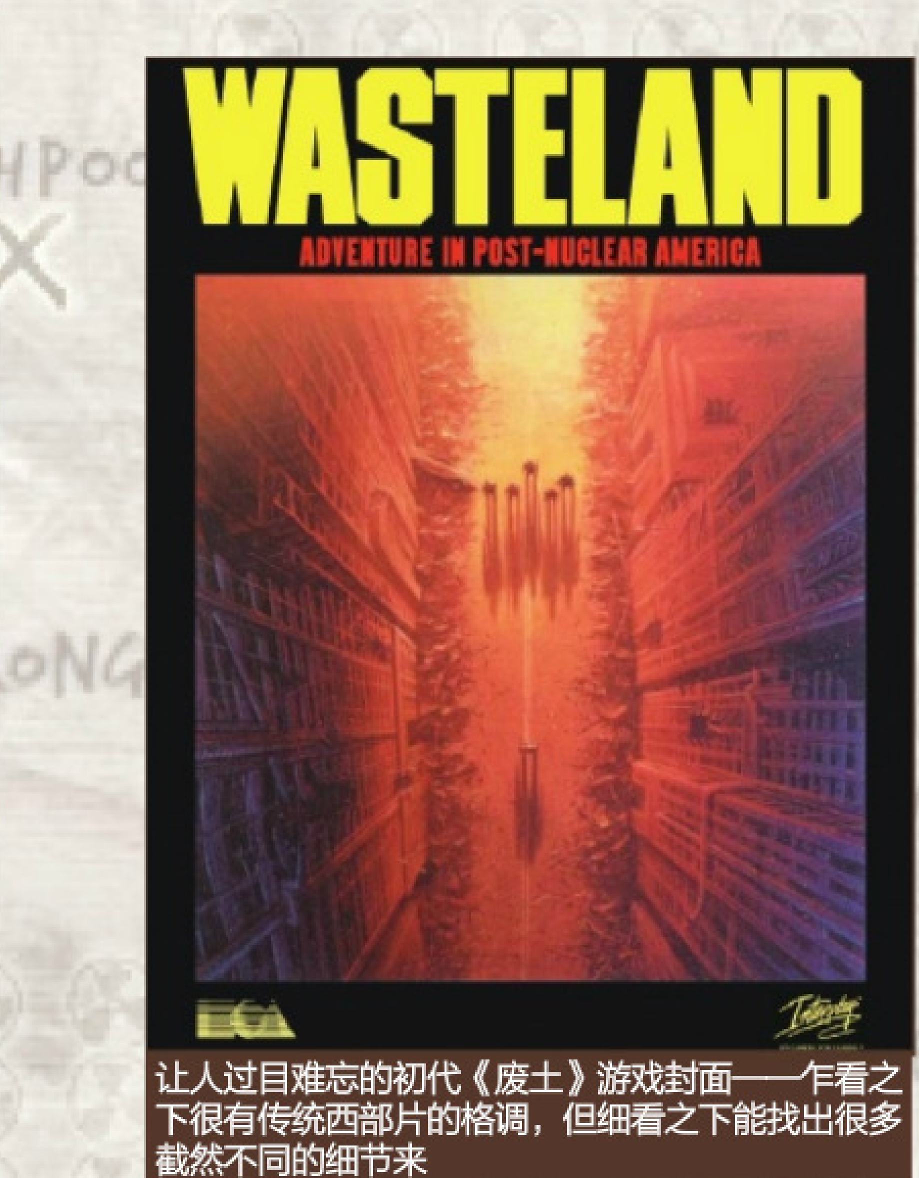
★来自渺小原子的无限魅力

“我们的计划有十足的把握击垮日本人，但我们的总统却宁愿信任小小的原子。”

1944年，当耗资高达200万美元，后世俗称“蝙蝠特攻”的战略反攻计划“X光项目”正式被美国海军军方宣布取消的时候，此项计划的早期创意贡献人，口腔外科医生莱特尔·S·亚当斯在失望之余，情不自禁地向小报媒体透露了自己的抱怨——这就是第一段引言内容的由来。不过，尽管以当时社会大众的观点来看，原子弹或者说核武器的存在价值似乎仅仅是“威力颇为可观的炸弹”而已，但时代发展的潮流可是丝毫没有给这种保守观念留下任何喘息的余地——仅仅过去不到半个世纪的岁月，核武器在公众心目中的形象便迅速从“给第二次世界大战划上休止符的审判之锤”蜕变成为“可止小儿夜啼的铁幕噩梦”，在经历了几次令人心惊肉跳的危机之后，甚至更进一步演变成了“宣告最终审判的末日号角”。所谓盈亏有间，世事无常，大抵所指的就是这番涵义。

然而话又说回来，我们又有什么理由和立场来指责这种不成熟的观念转变呢？正如同美利坚合众国第一任总统曾经在童年留下的“落樱神斧”传奇轶事一样，至少在二十世纪五十年代，众多刚刚领教过核武器威力的西方政客和军事家在本质上与刚刚得到崭新手斧的乔治·华盛顿并无区别，至于这次又有哪些“樱桃树”不幸横遭厄运，翻翻历史书我们就可以轻松找到一大堆答案：对于一向钟爱大破大立大工程的美国人来说，自从得到了核武器这种威力惊人的新玩具，各种异想天开的脑洞就开始在众多幻想家与好事者的思潮中崭露头角——从“为阿拉斯加炸出一个上佳港口”的“战车计划”（Project Chariot，1958）到尝试利用地下核爆炸高温采掘内华达州岩盐矿的“侏儒计划”（Project Gnome，1961），各种近乎疯狂的“核武开道”地质工程一时间在美国大为流行。当然，出于某些显而易见的原因，相当一部分荒诞不经的计划最终宣告了流产。除此之外，部分“才华横溢”的白日梦甚至还一度摆脱了重力的束缚，开始在近地轨道乃至地外星体上大放异彩：最典型的例子莫过于“用核爆炸取代化学燃料推进火箭”的“猎户座计划”（Project Orion，20世纪50年代），以及“在月面引爆核弹从而彰显美利坚合众国军事力量”的“A119计划”（Project A119，1958）——相比之下，罗纳德·里根拍板的“星球大战”计划简直就像玩具土豆炮一样平庸无趣，不是吗？

当然啦，除了用各种无聊的工程闹剧博人发笑之外，擅长精明算计的美国商人绝对没有理由放过这个广为流行的新鲜概念，几乎在一夜之间，五花八门的宣传口号和广告标语统统带上了“原子”这个标识词缀——原子笔这种一炮而红热卖一时的例子恐怕不必多提，“伤风败俗”（在当时美国国内保守主义人士看来）的比基尼泳装一夜成名也是搭上了核武器试验的顺风车，更别提“核子鸡尾酒”（Atomic cocktail，此物并非后人捏造）以及“原子实验室”（Automic energy lab，堪称史上最危险的商业化发售版玩具）这些让人过目难忘的期货营销产物，就如同当今的IT行业把“移动化”当做不可或缺的赚钱魔咒一样，半个世纪之前，华尔街的商业大亨们确实曾经把“原子”认作了自



让人过目难忘的初代《废土》游戏封面——乍看之下很有传统西部片的格调，但细看之下能找出很多截然不同的细节来



稍微有点年纪的读者朋友，应该多少都听说过罗纳德里根的“星球大战”计划——演员的思维果然迥异于常人啊



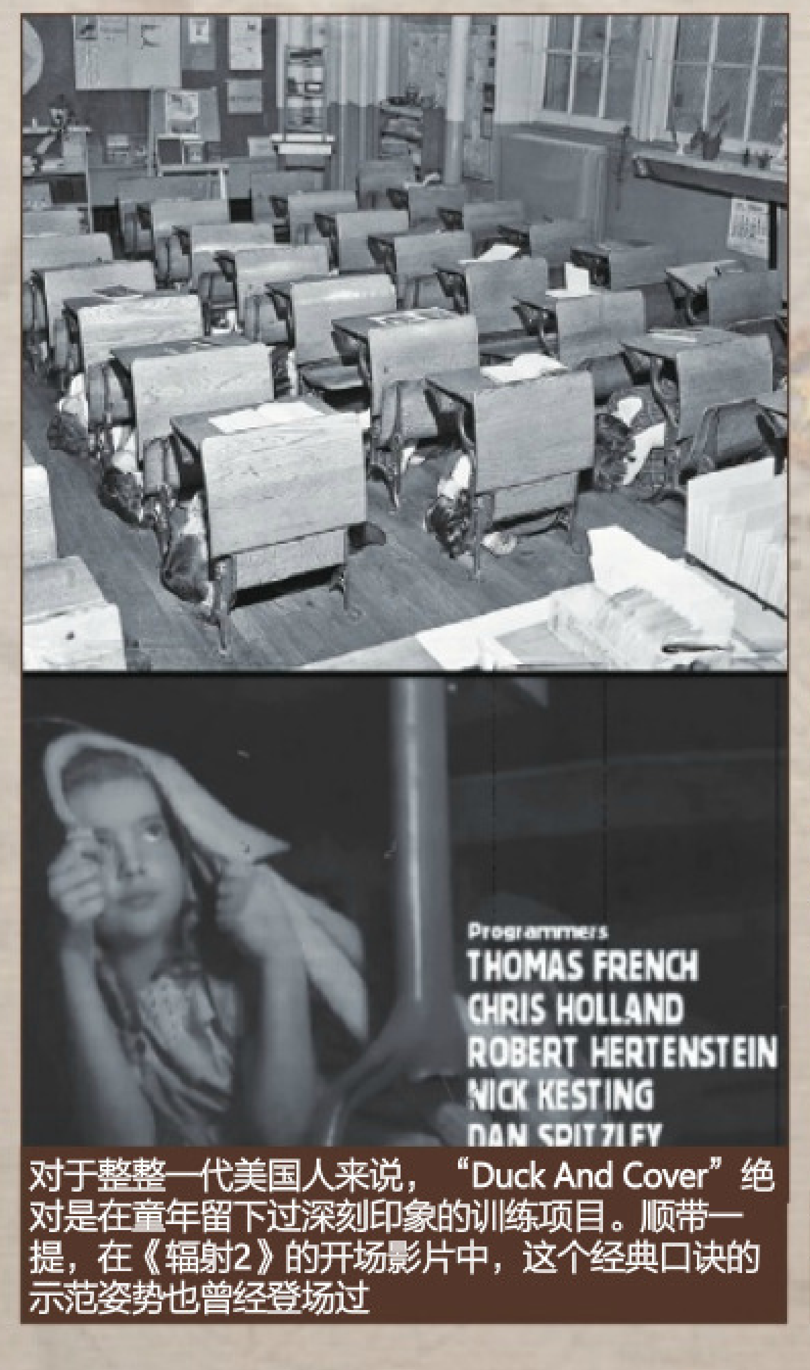
这就是传说中的核子可乐的现实原型——“核子鸡尾酒”，可不是后人捏造喔

己的盈利诫言。

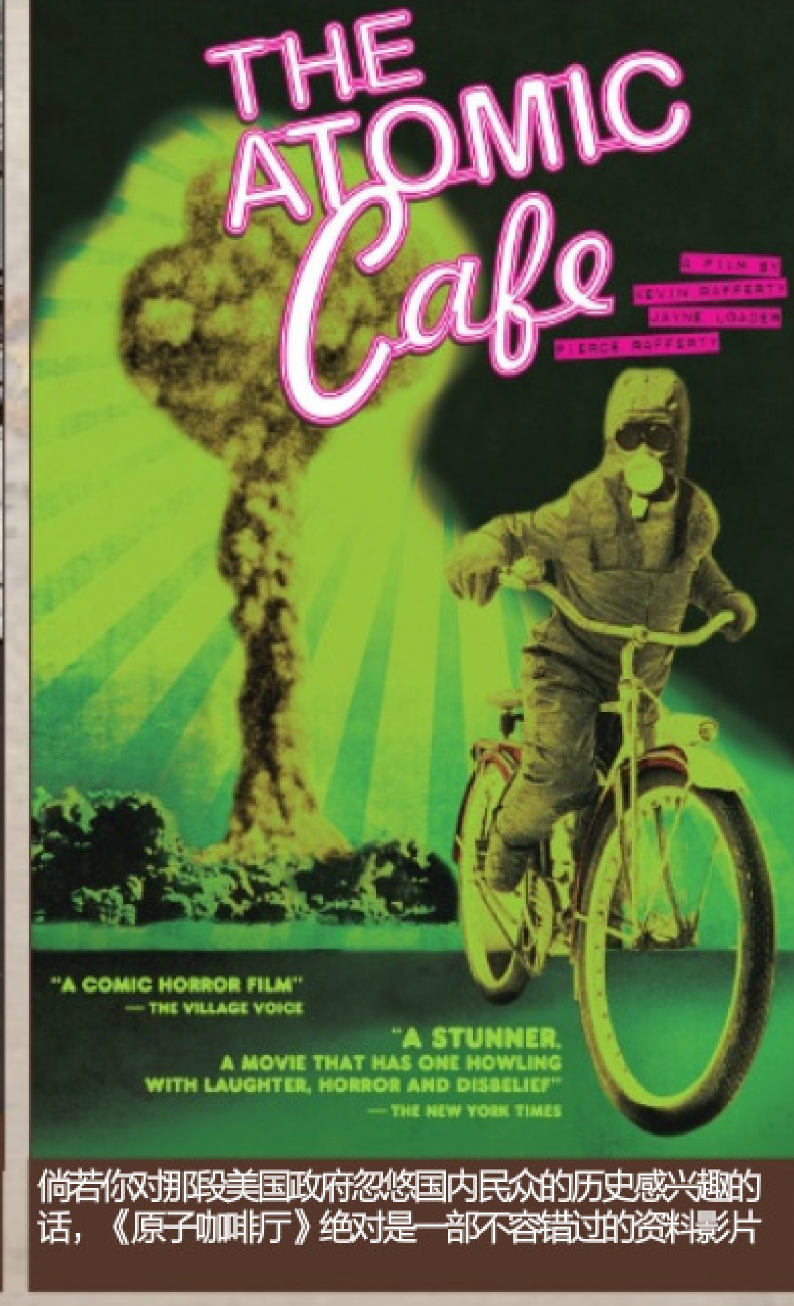
也许会有朋友表示不解：不管如何美化包装，核武器依旧是武器，放射性元素的辐射污染依旧致命，为何当时的美国公众会对此视而不见充耳不闻呢？其实，这还真不能怪罪当年的美利坚合众国百姓太傻太天真——就在二十世纪四十至五十年代，美国政府曾经利用公共电视媒体发表了大批宣传短片，旨在让当时的民众相信"原子弹只是威力略大的炸弹"，不会"对美国梦构成威胁"。显而易见，和所有妄图利用战略藐视手段占据舆论上风的公共传媒产物一样，这些所谓的"宣传片"基本上可以用"一派胡言"来概括绝大部分内容——著名的核打击规避口号"Duck And Cover（躲避并掩盖）"就是利用这套媒介公布的。顺带一提，在二十世纪八十年代，又有好事者把这些陈年滥调从库房中翻找出来，挑选剪辑之后冠以《原子咖啡厅》（The Atomic Cafe）的标题重新上架发行，感兴趣的朋友不妨用这个关键字来找找看。

然而，尽管在二战结束之后的15年时间当中，核武器向公众展示的依旧是一副"强大却并不可怕"的安定面孔，但就在二十世纪六十年代早期，一场突如其来的末日危机骤然吹散了所有浮华虚伪的"基本上无害"表象，核武器的战略价值在全世界民众（尤其是西方阵营）的眼前暴露无遗：1961年4月17日，加勒比海域爆发猪猡湾事件，虽然古巴政府在极短时间内便将这股意图颠覆政府的流亡势力彻底击溃，但考虑到身为幕后主使者的美国政府在整场事件中发挥的推动作用，古巴当局开始考虑与苏联展开接触寻求战略合作。1962年下旬，美国情报机构在古巴发现了苏联建造的核武器发射设施。同年10月，U-2侦察机拍摄的照片明确显示了苏联已经在古巴东北部部署了中程弹道导弹，其打击范围可以覆盖至包括华盛顿在内的美国腹地重要城市。突如其来的危机令白宫内阁一片哗然，全面核大战的威胁瞬间从低俗小报的廉价笑料变成了触手可及的灼热现实，全世界都把关注焦点汇聚在了首次将核武器搬上铁幕墙头的两大阵营。从1962年10月15日开始，经过短短13天的警戒、交涉、摩擦、封锁、试射演习以及谈判之后，最终在1962年10月28日，剑拔弩张的苏美双方终于达成了正式协议，人类史上第一次也是最接近核战争的危机正式宣告终结。虽然从回溯者的角度出发很难还原当年民众的心态，但从文艺作品的主题趋势来看，我们不难揣测出彼时社会舆论的走向发展——最典型的例子无疑是上映于1964年的《奇爱博士》，即便以今天的眼光来看，这部每一个镜头都在露骨嘲讽冷战时期对峙双方愚蠢本质的电影依旧是一部不可多得的黑色幽默邪典。虽然全片没有一个角色算得上是正常人，虽然整个故事的危机背景荒谬到让人找不出一丝真实感，但核武器正是在这群疯子的指引下顺利投放，全世界最终在靡靡之音的旋律中化作一片火海——对于刚刚经历过古巴导弹危机的二十世纪六十年代的美国民众来说，这个结局饱含的隐喻可谓不言自明。

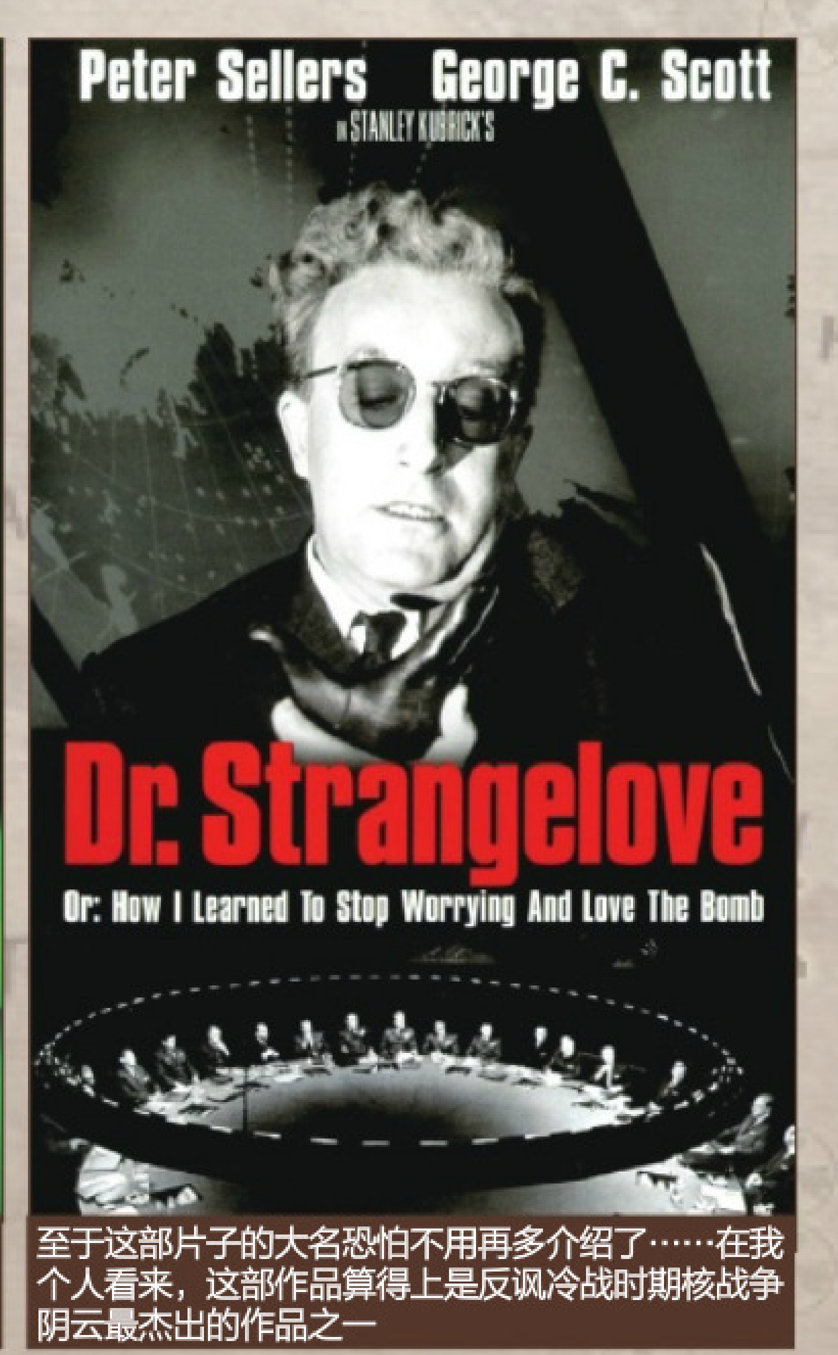
作为一部第九艺术杰作的引言来说，上面这些冗长的文字未免有些喧宾夺主，但如此漫长的开场白依旧物有所值——直到二十世纪八十年代，核子危机的末日阴云依旧未从公众的视野中消散。1988年，柏林墙依旧以牢不可破的姿态耸立在联邦德国与民主德国的分界线上。刚刚渡过20周岁生日的《核不扩散条约》依旧是一张毫无价值的空头支票。时任美国总统罗纳德·里根依旧对自己在五年前提出的"星球大战"战略防御体系心驰神往。著名漫画编剧艾伦·摩尔知名度最高的两部作品《V字仇杀队》和《守望者》刚刚集结成册发售不久，主题依旧是不变的大国对抗全面核战争。就是在这样一个肃杀十足的惶恐年代当中，一部旨在展现全面核战后启示录时代风情的电脑游戏顺利发售了——没错，传说中的《废土》就是在这种时代背景之下诞生的。



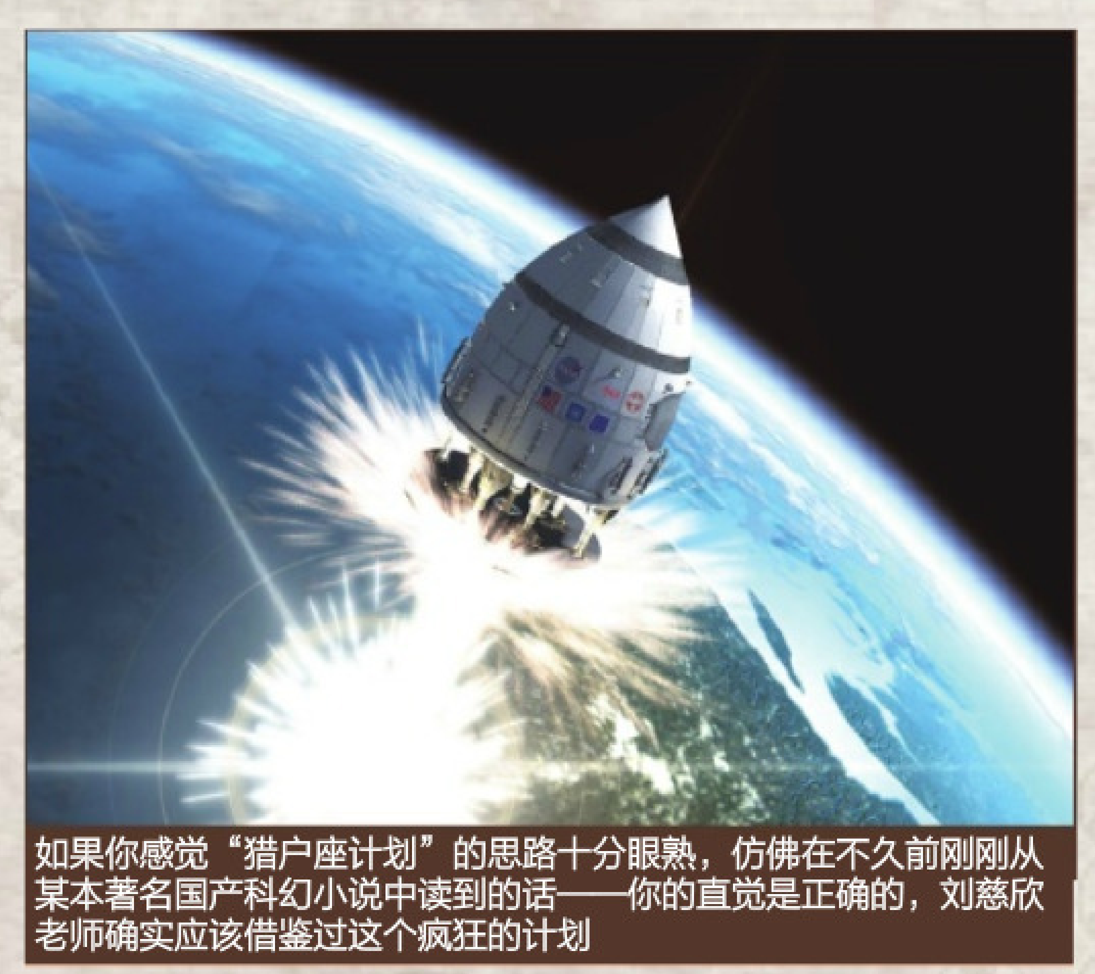
对于整整一代美国人来说，"Duck And Cover"绝对是在童年留下过深刻印象的训练项目。顺带一提，在《辐射2》的开场影片中，这个经典口诀的示范姿势也曾经登场过



倘若你对那段美国政府忽悠国内民众的历史感兴趣的话，《原子咖啡厅》绝对是一部不容错过的资料影片



至于这部片子的大名恐怕不用再多介绍了……在我个人看来，这部作品算得上是反讽冷战时期核战争阴云最杰出的作品之一


如果你感觉"猎户座计划"的思路十分眼熟，仿佛在不久前刚刚从某本著名国产科幻小说中读到的话——你的直觉是正确的，刘慈欣老师确实应该借鉴过这个疯狂的计划



对于美国民众来说，1962年的古巴导弹危机几乎是距离世界末日最近的一次心惊肉跳大体验了

★延续后核子时代的废土之梦

对于钟情欧美经典游戏的玩家来说，和绝大多数在20世纪80年代（以及之前）流行的RPG作品相比，《废土》最突出的特色无疑就在于它的故事背景——这个灰暗的故事没有所向披靡的英雄，没有等待主角屠戮的恶龙，更没有和恶龙的财宝一起打包奉上的公主，这里只有满目疮痍的大地，外加寥寥无几苟延残喘的幸存者。就某种意义来说，你可以把它当做哈米吉多顿大战宣告休止之后留下的残局，一段后启示录式的垂暮默剧。显然，对于那些像堂吉诃德一样沉迷于幻想与骑士的玩家而言，《废土》不会让他们产生多少共鸣。但对于那些更为热衷《堂吉诃德》这个讽喻故事本身的玩家来说，《废土》简直就是为他们量身打造的二进制神谕——就和那部曾经令影评人和观众瞠目结舌的《奇爱博士》一样，《废土》的故事背景也充斥着令人捧腹但又不乏苦涩的嘲讽滋味。例如那个成为核战导火索的所谓"外太空防御系统"，不就是罗纳德·里根鼓吹的"星球大战"那一套吗？再加上"冷战尚未结束"的时代背景，让《废土》顺利成为了无数核心玩家竞相追捧的经典游戏，再版发行与荣誉奖项接二连三地出现在它的周围。但是，事实再次证明，赞誉与人气并不是敦促一部经典游戏推出正统续作的必然前提，发行于1990年的《梦幻泉》（Fountain of Dreams）尽管采用了《废土》的引擎制作，但在游戏性方面并未达到玩家心目中预期的标准。直到1997年，一部真正意义上的《废土》精神续作上架发售，无数翘首以待多年的沙漠游骑兵领袖才算找到了新的希望归宿——这部站在先人肩膀上取得辉煌成就的核战后启示录游戏，就是《辐射》。

尽管《辐射》的避难所传奇同样引人入胜，但对于那些曾经在无法无天的废土上挣扎求生过的老玩家来说，能够重新佩戴沙漠游骑兵的徽章绝对是他们永远不会放弃的夙愿。然而，岁月在漫长的等待中一天天流逝，身为后辈的《辐射》也变成了沉沦于时之沙当中的遗迹，当年风华正茂天天与青春痘对抗的骨灰游骑兵队长们也早已过了而立之年，那个埋藏在心底中的梦想难道只能随风而去了吗？

现实就是如此戏剧化，2012年，在《废土》诞生的第25个年头里，一个人站了出来，说：让我们期待一下《废土2》吧！

这位语出惊人的壮士不是其他人，正是《废土》之父，前Interplay的创始人——布莱恩·法戈（BrianFargo）。

2013年4月17日，《废土2》通过Kickstarter网站众筹募集到超过300万美元的开发资金——"少废话，给你钱，快去做！"一大波挥舞着各色钞票向众筹账号涌来的玩家如是说。

"由玩家出资支持游戏最赞的一点在于，我不必考虑把精力浪费在'满足不同人群'的需求上。好多人问我，'嘿，你给主机玩家们准备了点啥'？这压根就不是重点！"

"对于《废土2》来说，PC是不可动摇的根源。而对于《辐射》——至少是现在的那些个《辐射》来说，主机玩家才是他们的营销核心。就我来看这确实是个问题，许多玩家都对初代《辐射》以及它的嫡传续作青睐有加，但《辐射3》则完全不是他们的菜。让我来说，《废土2》就是为这些喜旧厌新的伙计们准备的。"——以上是布莱恩·法戈接受Gamasutra采访时的言论。一言以蔽之：主机玩家们您爱玩啥玩啥去，这次爷不伺候了。

现实就是如此，关于游戏业界的现况，移动平台、主机与PC互相竞争瓜分市场份额的话题已经说过太多，这次我们只需要明确一点即可——尽管Kickstarter既不是神灯也不算是许愿池，但对于如今的PC游戏业来说，对于这片曾经辉煌无比，如今却已被铺天盖地功利主义彻底夺去光明的行业废土而言，Kickstarter确实算得上是一支点亮希望的蜡烛。至于这一线希望到底能照亮多少地盘又究竟能照亮多久，既取决于玩家的信心，更取决于良心未泯的开发者对自己职业抱持的信念。

无论如何，经过漫长的等待与跳票之后，《废土2》已经正式发售了，让我们用自己的双眼来体验一下这个行业当中坚持信念的开发者还为自己和玩家留下了多少尊严吧。

欢迎来到废土。欢迎回家，游骑兵！

在另一个时空中——“废土”编年史

■贵州 yago

公元1988年。

那一年，比尔盖茨和朋友保罗·艾伦联手创建的微软公司正处于蒸蒸日上的升腾阶段，他与未来妻子梅琳达·弗兰奇的办公室恋情刚刚拉开序幕。

那一年，史蒂夫·保罗·乔布斯另起炉灶开办了一家名为NeXT的新电脑公司，这位后来被推崇为最伟大科技领袖的天才刚刚勉强走出被苹果公司董事会扫地出门的羞辱阴影。

那一年，一群朝气蓬勃的年轻人在布莱恩·法戈（Brian Fargo）带领下开发了一款充满末日冒险情怀的电子游戏软件——《废土》（Wasteland）。这个年轻团队的名字叫Interplay Production，不，那不是老玩家们所熟知的Interplay公司，那时候的布莱恩·法戈等人只是个技术小组性质的工作室。

那一年，布莱恩·法戈才刚刚26岁。五年前，他亲手创建了Interplay这个后来闻名遐迩的团队，而Interplay则创造了许多永存于玩家们记忆深处的虚拟世界，如《辐射》《博德之门》《异域镇魂曲》《天旋地转》等知名系列。

在另一个时空，另一个年代，《废土》的传奇由此诞生。

在那个位面的1998年，第三次世界大战爆发。

布莱恩·法戈（Brian Fargo）

1962年12月15日，布莱恩·法戈出生于美国加州长滩市，并在惠提尔和纽波特海滩度过了自己的童年时光。法戈家族源于美国富国银行和美国运通公司创建者威廉姆·法戈，家境殷实自不用说。布莱恩入读科罗纳德尔马高中后一度热衷于田径运动，1977年，父母买了一台苹果Apple II个人电脑作为礼物送给他，布莱恩立刻被这个新玩具深深吸引，从此立下要开发游戏软件的宏伟志向。

布莱恩是从1982年开始进入游戏产业的。那年他开发了自己的处女作《恶魔熔炉》（Demon's Forge），一款配有画面的文字冒险游戏，从设计到销售全是布莱恩自己包揽。他很喜欢这个工作，随后又为《世界大百科全书》制作了一些教育类游戏。1983年，仅有21岁的布莱恩果断选择了自己的人生道路。他注册创建了Interplay Productions公司，并于同年与Activision公司签署了《心灵之影》的开发合同，这也是一款以Apple II与Commodore64平台为目标市场的配图文字冒险游戏。在那之后，布莱恩的开发团队开始扩大，他聘请一位高中同学共同制作角色扮演游戏《冰城传奇》，随后又和EA签署了代理发行协议。

1988年，布莱恩不愿再继续小手工作坊的经营路线，他打算将Interplay提升为兼具代理发行和游戏开发的大公司，但这也意味着更大的财务支出和更加无法预料的风险。上世纪九十年代时期，Interplay的发展势头很猛，职工人数最多时超过六百人。布莱恩识人颇有眼光，大名鼎鼎的黑岛工作室团队全是他一手促成，后来的暴雪三杰之二安曼·艾德海姆（Ayman Adham）和迈克尔·莫海默（Michael Morhaime）也曾给Interplay打过工，《圣石守护者》（Stonekeep）、《星际迷航》（Star Trek）、《天旋地转》（Descent）、《辐射》（Fallout）、《博德之门》（Baldur'sGate）等经典品牌为Interplay带来了巨大的利益和名望。1996年，Interplay收购了Shiny娱乐公司并增设体育游戏部。1998年，Interplay积极筹划公司股票上市，却未能从股市中获得足够资金，迫于无奈只得接受了法国泰图斯软件公司（Titus Software）的注资入股协议。布莱恩与泰图斯公司之间很快有了裂痕。2000年，泰图斯高层运作资本组织了一次股权逼宫，最终将布莱恩踢出董事会并扒掉了他身上所有的公司职务。

被资本玩家们逐出Interplay后，布莱恩没有灰心，他于2002年召集旧部人马创建了inXile公司。inXile以重制版《冰城传奇》再入江湖，随后又转战移动平台，接连推出《画线滑道》（Line Rider）、奇妙机械（FantasticContraption）和超级积木（SuperStacker）等下载版游戏。这些小打小闹当然不是布莱恩的最终目标，在P2P融资网站Kickstarter提供的新型融资渠道支持下，加上Bethesda、黑曜石等一帮老兄弟的鼎力捧场，布莱恩·法戈又以《废土2》开始了自己新的人生征程。



★起源

故事开始自另一个时空位面的1998年，世界格局日趋紧张，美苏两国针锋相对的核军备竞争依旧在持续。中南美洲国家的大多数右翼政府在不久前爆发的毒品战争（1987年～1993年）中先后坠入陷阱，沦为美国及北大西洋公约组织的附庸，甚至一些非洲国家也宣布加入美国阵营。这种变化迫使一大批原先保持中立的国家纷纷站到苏联一边，共同对抗美国政府的新军事霸权。短短六周内，全世界仅剩下瑞士、瑞典和爱尔兰三个国家继续宣称保持中立。此时，为了防卫所谓“来自天外的威胁”，美国政府在地球同步轨道上建造了城堡号空间站（the Citadel Starstation），这是一座先进的反流星导弹平台，将于当年三月之前投入正式运转。针对这项举动，苏联人（对不起，该位面的红色帝国并没有出现1991年大崩溃，敬请各位读者原谅创世者Interplay在1988年的失败预言）立刻表示“此设施完全是改头换面的，美国人用来震慑全球中立不结盟国家的太空武器发射平台”，美国政府则反唇相讥“它的存在价值仅仅是为了防御在二十世纪七十年代便已探明的近地流星群而已”。

眼看还差两星期空间站就要正式启动，一股未能被探测到的小规模流星群却先发而至，虽然未对地球造成实质伤害，但运行在同步轨道上的众多人造卫星则没那么幸运，随着城堡号空间站突然向地面发出紧急遇险信号，地球轨道上的大多数人造卫星被瞬间摧毁，地球上坐拥核武器的冷战双方一瞬间变成了瞎子，绷紧的神经终于应声而断。在极短的时间内，同时认定“对方已经发动全面进攻”的两个超级大国争先恐后地发射了90%储量的核武器，宣告末日的号角最终由人类自己吹响，铺天盖地的核武器毁灭了绝大多数拥有过文明的地区，全世界遭遇了前所未有的核火浩劫。然而人类并未就此彻底毁灭，仍有极少数文明群体幸存了下来，他们所在的位置碰巧是核弹对射中漏掉的盲区。

就在美苏相互毁灭对方的那一天，一个美国陆军工兵连正在一处干河床上建造铁路桥，他们工作的地点位于美国西南沙漠深处，附近仅有一群离群索居的生存主义者在活动。在施工地点南面，还有一座新建的联邦监狱，其中关满了来自全国各地的重刑犯，这座监狱里还有一些轻工业生产设施。

核战争爆发后，急欲寻找掩蔽所的工兵连迅速抢占联邦监狱，并将那些重刑犯赶入荒漠，让他们接受命运的最终审判。几星期后，工兵们向生存主义者们发出邀请，希望携手共建一个新社团。由于彼此还处于互不信任的阶段，这两伙人最初相处的日子过得并不轻松。但随着时间的流逝，这座建立在监狱上的生存营地逐渐发展壮大，最终成为名载史册的游骑兵中心。

作为核战后最坚固的防御要塞之一，游骑兵中心屡次击退了不怀好意的各路进攻者，这些人中有不少是当年从联邦监狱中被逐出的重刑犯，他们做梦都想夺回这片“原先属于他们”的地盘。游骑兵中心的居民们最初相信自己是核大战中的唯一幸存者，但他们很快发现，沙漠地区之外也有幸存者活动的踪迹。考虑到本地幸存者已成功建立了游骑兵中心，他们自认有义务帮助其他幸存者重建家园，过上和平安宁的生活。

为了实现这个理想，秉承一百多年前得克萨斯州和亚利桑那州历史传统的沙漠游骑兵（Desert Rangers）由此诞生。在将近一个世纪之后2087年，一支游骑兵小队走出已变成军事要塞的游骑兵中心，毅然踏上了探索外部世界的征程。

以上内容摘自《沙漠游骑兵史》初代篇，作者卡尔·阿拉德著于2087年。阿拉德出版社出版，游骑兵中心精装版第293页，全书售价20金币。


四个沙漠游骑兵的模型


核战末日后的废土气息随处可见



核战后残破的美国军机

★废土

《废土》一代首创了末日核战后废土生存流的游戏先河，并由此衍生了许多相同类型的游戏、小说和电影。在那个画面普遍简陋粗糙的年代，这款游戏使用了大量富含血腥暴力气息的文字来描述战斗，例如“被炸成一滩肉酱”，或是“像一根血旺香肠那样爆开”，这使它在美国本土发售时不得不印上“13岁以下限止”的PG审核级别标签。

一代的探险队最多可容纳七名角色，默认状态下玩家开始游戏时，队伍里有四位游骑兵，他们分别是Hell Razor、Angela Deth、Thrasher和Snake Vargas，这四位游骑兵老鸟的传奇经历将一直延续到二代。在游戏里，这四位默认角色的参数设定相当平衡，没有未卜先知的灵眼，没有夸张到爆表的运气，也没有独家享有的超强异能。简单地说，他们就是四位各有特长的大头兵，需要玩家的英明指挥和决策，再加上一点儿运气，然后才能一路从维加斯战到科奇斯基地，直至最终找到那台创造机器人大军意图毁灭全人类的超级人工智能。

对热衷于DIY的玩家来说，自创人物也是允许的。但玩家必须删除默认角色，为自建人物腾出角色槽。

《废土》的游戏模式大量借鉴了《洞穴与食人妖》（Tunnels and Trolls）和《佣兵，间谍和侦探》（Mercenaries，Spiesand Private Eyes）这两款经典桌面角色扮演游戏的设定，这两款桌面RPG的设计和制作者——肯·安德烈（KenSt.Andre）与迈克尔·斯塔克柏（Michael Stackpole）都先后加盟Interplay，从桌面游戏舞台转战刚刚萌芽的个人电脑平台。

在在这种风格的游戏中，人物角色通常拥有名目繁多的参数属性，比如力量、智力、幸运等，这些基本参数决定了他们使用各种技能和武器的实际效果。玩家操纵的人物角色通过战斗和技能使用积累经验值，攒到一定数目达成人物升级后即可获得额外的属性或技能提升点数。在属性、技能和装备构成的多角关系网中，玩家拥有使用各种战术策略的自由空间，例如打开一扇锁住的门，既可以使用妙手开锁技能，也可以从旁边的围墙爬过去，或直接凭借力量优势破门而入，或使用捡来的撬棒将门撬开。当然，你还可以对着那扇门直接发射一枚反坦克火箭。

随着冒险途中不断结识各种NPC，玩家可以将其中一些招入自己的队伍。但《废土》独创了一种在当时堪称新奇的NPC特性，这些NPC居然有隐私和道德观念，他们会拒绝交出背包里某些属于自己的个人物品，有时甚至会拒绝服从玩家下达的命令！

《废土》同时还开创了动态持续场景的先河，玩家行动对游戏世界的所有改变将被保留下来。当重返某个很久以前曾经光顾过的村子时，玩家会发现那里仍然保留着自



《废土》初代游戏画面，采用大量的文字描述来表现剧情

己当初离开时的样子，而不是整个村子和人都重置为最初状态。不要小看这个如今已毫不新奇的标配设定，这在当时可是里程碑级别的创新。

《废土》的公开正式发售日期是1988年，但实际上这款游戏于1987年就已抢先登陆苹果公司的个人电脑Apple II。继苹果Apple II平台上的首战大捷之后，次年登陆Commodore 64和PC DOS平台的另外两个版本随即掀起了一股末日废土的冒险热潮。这三个版本的游戏内容大同小异，但仍然在细节处各有千秋。苹果版是抢先一步的先驱者；Commodore 64版玩家们则可以享受到三种版本中最好的声效。PC版针对当时才出现的EGA显示器进行了专门的画面强化，所以这个版本拥有最好的图像效果。当然，没有配备EGA显示器的PC玩家同样可以在自己的16色CGA显示器上运行《废土》。PC版甚至独家拥有一项游戏角色的额外技能——“战斗射击”，玩家仅在首次自创人物时才能有机会获得这项技能。

《废土》采用了一种化腐朽为神奇的磁盘分存技术，游戏中的世界场景被分别存放在两张软盘的四个面上，当玩家在游戏里需要跨越边界前往另一处主场景时，他们需要将容纳该场景的软盘内容拷入电脑内存，然后才能继续冒险。这番折腾所花的功夫可以被理解为前往新场景的旅行时间，几乎没有玩家再抱怨切换场景有滞涩和卡顿，这在那个磁盘存储空间总是捉襟见肘的原始年代可是相当常见的现象，当年能想出这个点子的人真是一位超级天才。

之所以游戏正式发售时的载体是两张带“写保护”的双面软盘，是因为要将冒险活动所产生的互动内容写入游戏场景（即存入软磁盘）。有硬盘的土豪玩家可将软盘数据都安装到硬盘里，而没有硬盘驱动器的低端玩家们就只能另外购置可擦写软盘进行复制拷贝，每次游戏时用第一张软盘启动，然后切换场景时再在软驱中反复插拔软盘。这种匪夷所思的折腾是今天拥有至少8G内存和T级硬盘的PC玩家们所无法想像的。但在那个年代，每一位亲身体验过这种经历的玩家们都称得上是计算机技术发展的历史见证者。

这款游戏还有另一个独具个性的亮点，那就是在两张软磁盘之外附带的剧情手册（Paragraphs Book）。这本剧情手册里罗列了若干带有编号的文字段落，描述了各种遭遇事件、对话、线索，甚至是打开某个机关或暗门的密码。由于当时简陋的技术条件所限，制作者们无法将所有剧情内容通过程序代码方式塞入严重不足的计算机运行内存，所以只能把大量情节寄存在剧情手册上。在冒险中特定的时间和地点，玩家可按照游戏内给出的索引编号到剧情手册上查询相关描述。

剧情手册同时还起到了防盗版的作用，拷贝了软盘内容的非正版消费者虽然也能运行游戏，但在面对索引编号时无法获悉完整剧情内容，也无法获得推动故事发展所必需的各种关键线索，例如各种隐藏剧情和开锁密码。此外，这本手册里还包含了一个与主线剧情毫无关系的火星任务故事，这个故事的真正作用是误导那些不按游戏指示阅读手册的玩家。手册里还混杂了大量假密码，如果不按游戏中的编号指示，输入错误密码将会导致各种令人郁闷的荒诞悲剧，例如人物会莫名其妙发生性别改变，或者直接引爆一枚炸弹导致游戏结束。

想看看《废土》开发团队成员都长什么样吗？在当年正式版本附带的用户手册和生存指南书封面，有一张穿着废土风格服饰的真人照片。照片上的那七个人，就是开发团队中的七位主力成员。在《废土》中，玩家不时可以找到暗示开发组成员来历以及姓名的隐藏彩蛋，例如在缝衣针镇隐秘商店中特别提到的《冰城传奇》（Interplay在1985年推出的龙与地下城风格RPG）法术说明，以及维加斯城那个叫法莱恩·布莱戈（对布莱恩·法戈名字的前后倒置混搭恶搞）的NPC。游戏中有位手枪客佩戴着一枚奇怪的臂章，如果玩家仔细观看就会发现，那竟然是Interplay公司最初的徽标！在维加斯城找到质子斧的房间里，墙壁上用大写字母铭刻的“A.P.”两个字母正是主设计师阿兰·帕福里西的姓名缩写。雷德·莱德（Red Ryder）是二十世纪初在美国脍炙人口的西部题材漫画主角，这位陪伴开发组成员们度过童年时光的牛仔英雄也被引入《废土》，玩家可以在高塘镇找到雷德·莱德，经过一场毫无难度可言的战斗后干掉这位传奇英雄，并缴获他手中的两百发气动BB枪。



这可不是一般爱好者的COSPLAY——这七人正是初代《废土》开发团队的成员



《废土》初代的C64版启动软磁盘

★辉煌

《电脑游戏世界》（CGW）授予《废土》1988年最佳年度冒险游戏桂冠，称其为“上手简易，剧情、技能和任务等设定丰富多彩，考验玩家解决问题的策略，以及出众的画面”。1992年的CGW又将这款“融合了战斗与多渠道解决问题的经典大作”称为1988年内最受读者欢迎的游戏，并盛赞它以人物角色之间的紧密关系，完成任务中可能面临的道德矛盾，以及庞大繁杂的技能设定在众多作品中显得有如鹤立鸡群。1996年时，CGW将《废土》评选为最佳PC游戏第9名，理由是它首创了宛如真人一般有血有肉的冒险团队。

2000年时，IGN游戏网站评选《废土》为最优秀PC游戏的第24名，称其为“PC平台上有史以来的最佳角色扮演游戏之一”“这个时代真正有独到创意的角色扮演游戏”。在2012年《欧洲玩家》（Eurogamer）杂志的一篇回顾文章中，作者认为“《废土》所构筑的世界观和游戏体验即使在今天也仍显得独树一帜，在文明毁灭的废土荒漠中，充斥着各种迷宫、人物和事件，而所有这些匪夷所思的有趣元素，居然能全部塞入总量不足1兆的磁盘空间”。同样来自IGN的另一篇评析文章还提到，“尽管岁月对《废土》冷酷无情，但它的核心理念却得以永恒保留。”

在1995年发售的《Interplay十年选集：经典荟萃》以及1998年的《终极RPG档案》中，都有《废土》的身影。但这些后续合集纪念版中都没有最初的游戏设置程序，这个程序的功能之一是重置游戏地图，同时保留玩家原先的游骑兵队伍。为弥补这个小小的遗憾，有位叫杰瑞米·雷班（Jeremy Reaban）的资深玩家自力更生撰写了一个非官方模拟程序，可以实现相同的功能。

《废土》走红之后，Interplay立刻开始了续作的研发计划。这款被命名为《同时》（Meantime）的续作依然选择了Apple II作为目标平台市场，不幸的是，那段时间恰逢苹果公司在个人电脑市场大战IBM并最终落荒败逃的悲惨时期。《同时》的Apple II版本代码设计已接近完工状态，地图设定也完成了75%，但Interplay却惊讶地发现，苹果公司的个人电脑市场正在飞速枯萎，他们的产品肯定不能砸到这个黑洞里。但是，如果为IBM的个人电脑平台重新撰写源代码的话，那几乎相当于重新开发一款游戏的工作量，这必将带来财力和人力的巨大投入。

Interplay开始也打算将苹果版移植到PC平台上，但移植工作的进展一直慢如蜗牛，担任关卡设计和美工主力的女功臣伊丽莎白·丹福斯也辞职离去。就在这时，Origin公司推出的史诗级巨作《创世纪7》（Ultima VII）给整个业界带来了一场大地震，这款游戏拥有全三维人物模型，更加绚丽多彩的动画，以及毫不逊色于《废土》的内涵剧情，同时期的各类所谓豪华PC大作和它一比立刻处于下风。

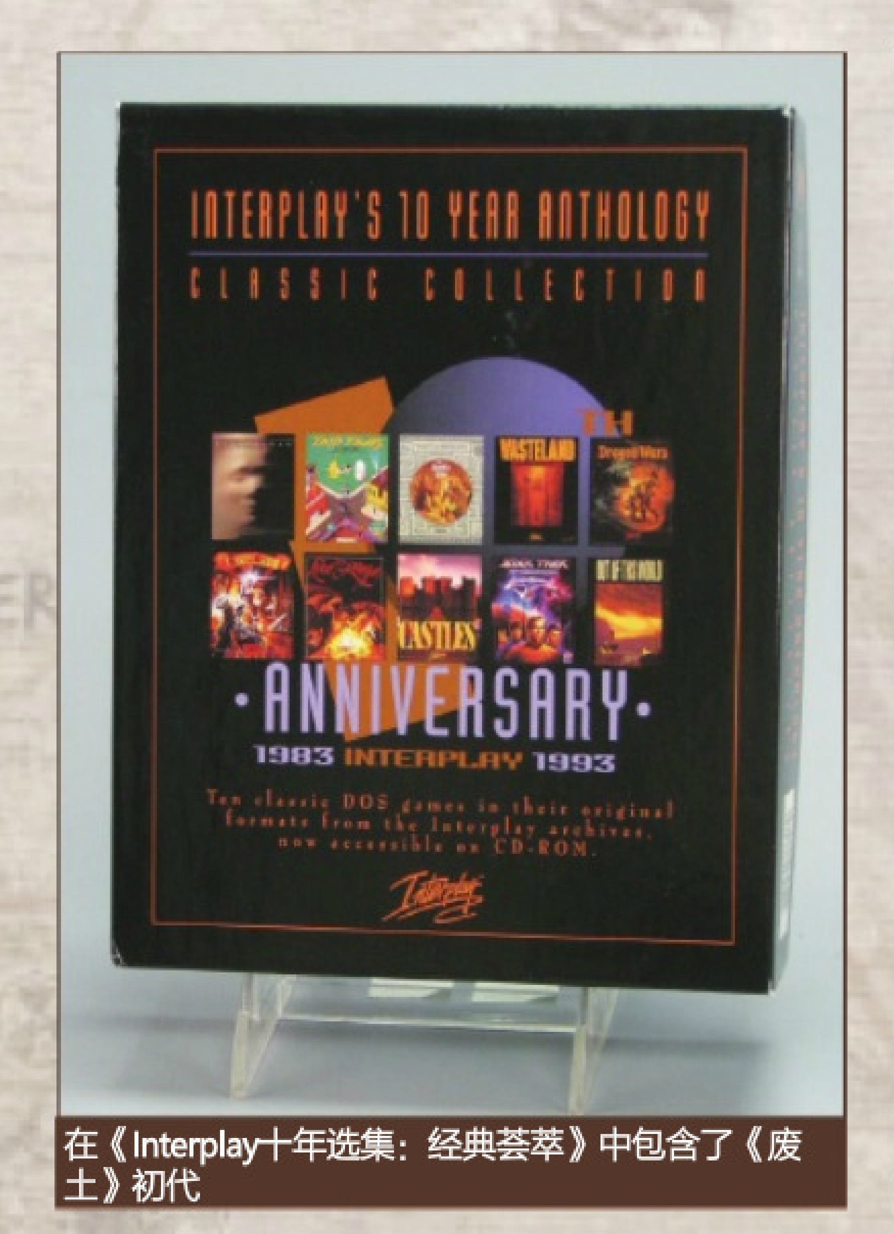


《废土》复刻版盒装DVD游戏盘

在这种看不到任何希望的情况下，《同时》的开发项目于1989年取消，这款本来有可能会像《辐射2》那样震惊全世界的续作从此消失于时间的长河中，踪迹全无。

《废土》编剧作者比尔·杜根（Bill Dugan）曾经在一次接受媒体记者的采访中透露，这款消失的续作讲述了一个时间旅行的故事，玩家将在跨越历史长河的冒险中寻找多位身负异秉的历史名人，这些人在真实历史中的结局都不怎么美好，玩家需要赶在宿命降临之前拯救这些人，并让他们加入自己的行动小组。例如玩家将在日军战俘营中拯救著名美国女飞行员以及女权运动者阿梅莉亚·埃尔哈特，法国戏剧作家、有大鼻子情圣之称西哈诺·德·贝尔热拉克也将以一位风流剑客的形象出现在游戏中，此外还有二战时期的德国火箭专家冯·布劳恩，以及众所周知的阿尔伯特·爱因斯坦。总有一些坏蛋会不断跳出来破坏时间旅行计划，因此玩家必须往来于各个时间点，修订时间线上的因果关系，例如在二战末期协助冯·布劳恩摆脱苏联军方的追捕。

直到后来，心有不甘的Interplay也曾考虑过重新复活这款胎死腹中的游戏。但自从与EA（美国艺电）分道扬镳后，《同时》的版权被牢牢掌握在EA手中，Interplay只能另辟蹊径开发一款相似背景和设定，但不会引发知识产权纠纷的续作。这个计划后来成功了，那款标志着Interplay走向独立与辉煌的游戏叫作《辐射》。



在《Interplay十年选集：经典荟萃》中包含了《废土》初代



1988年在C64电脑上运行的《废土》一代

★梦幻

《废土》的胜利不仅让以布莱恩·法戈为首的Interplay团队欢欣鼓舞，同时也引来了许多跃跃欲试的觊觎目光，其中就有Interplay的老东家EA。

这时候，Interplay与EA的分歧也完全公开。布莱恩·法戈等人对EA的种种限制和羁绊不胜厌倦，他们在积极筹划自立门户，打算包揽自家作品从产到销的全部一条龙服务。在Interplay梦想着要在游戏业界展翅高飞的同时，EA也没耽误时间，他们组织了另外一帮以戴维·阿尔伯特和罗伯特·哈迪为首的嫡系技术人员，准备利用《废土》的原有引擎代码自行开发续作，这就是《梦幻泉》（Fountain of Dreams）。

从法律和血统的角度来看，《梦幻泉》才是名正言顺的官方版《废土》续作。EA牢牢掌控着《废土》的品牌产权，但却失去了下金蛋的那只母鸡。但EA高层认为，另外找只母鸡来按同样的食谱应该也能下出金蛋。在这样的背景下，《梦幻泉》于1990年诞生于PC平台。

这个游戏的故事发生在美国东南部的佛罗里达州，第三次世界大战爆发后，这里遭到了大当量氢弹、中子武器、生化武器的轮番轰击，由此引发的大地震致使佛罗里达从北美大陆断裂脱离，变成了加勒比海上一座自成体系的岛屿。

名为“大灾变”的核战过去50年后，岛上各路豪强纷纷涌现，彼此之间争斗杀伐打得不亦乐乎，其中最为凶残的有两大势力，一是遭到辐射沾染后发生基因变异的变种人，另一是名为杀手小丑的重装土匪团伙，这些人的先辈是一支民间巡回马戏团，核战爆发后被困于弗罗里达孤岛，最终在电离子辐射影响下演变为性情变态的武装杀戮集团。在这两大强者之下，还有三个黑帮团伙：德索托家族、奥比厄兄弟会和巴伊亚黑手党。

这些鱼肉乡里的帮派令岛上民众处于水深火热之中，但更糟糕的是致命变种病毒一直在不断扩散并污染可用水源，传说中有一处名为“梦幻泉”的圣水可以涤清毒物净

化水源，它是阻止变种病毒吞噬全岛的唯一希望。不幸的是，唯一知道梦幻泉秘密的人被小丑团杀害。玩家带领的冒险者小队由此登场亮相，开始了寻找梦幻泉的伟大征程。

《梦幻泉》发售后玩家们的反应并不好，挖苦讥讽远远超过赞誉褒扬，大多数《废土》粉丝对它的评价只有两个字：失望。这不是因为开发者们的技术水平有问题，也不是因为这款游戏缺乏创新。

真正的原因是，这款貌似神非的续作完全没有《废土》所蕴含的核心灵魂。

EA派来摘桃子的嫡系技术团队仅仅是在做一款可以运行的PC游戏软件，为了充分发挥《废土》光环效应，为了尽快推出这款游戏捞金，仓促上市的《梦幻泉》游戏时间长度仅有《废土》的四分之一。不但容量大幅缩水，细节和内涵也苍白到近乎没有。在这款游戏里，玩家们看不到制作人员的良苦用心。或许，越俎代庖的制作者们根本没有明白《废土》的魅力到底是什么。早在这款游戏正式发售之前，EA似乎也有不祥预感，所有的官方宣传资料中均未提及《废土》的名字，更没有《梦幻泉》就是《废土》续作的说法。

在《电脑游戏世界》于1996年评出的有史以来最糟糕游戏排行榜中，《梦幻泉》名列第41位。一位毒舌编辑如此评价道：“我们曾经熟悉的《废土》变得和杀手小丑团一样糟糕，整个剧情只能用愚蠢来形容，那些迪斯尼风格的人物设定更是彻底毁了这款续作。”



《梦幻泉》游戏封面

《梦幻泉》游戏画面，完全照搬《废土》的模式

★辐射（Fallout）

Interplay最终挣脱了EA的束缚，但独立之后的日子并不轻松。成名之作《废土》的版权一直被EA捏在手里，自行开发的续作《同时》又一拖再拖，最后竟然胎死腹中。在资本和利益导致的冲突中，《废土》所带来的市场影响力逐渐随着时间的流逝而衰退，玩家们渐渐忘却了末日后的废土世界，忘却了沙漠游骑兵的传奇。

上世纪九十年代期间，欧美角色扮演游戏迎来了一个前所未有的复兴高潮。在这股洪流的末班列车上，有一位名叫《辐射》的年轻乘客，这位乘客及其传承者最终开创了一个全新的游戏王国。

1997年面世的《辐射》与差不多10年前的《废土》没有直接血缘关系。为了避免版权导致的司法纠纷，Interplay也从未公开解释《辐射》与《废土》的关系。但只要是长着眼睛的玩家都能看出来，这款游戏的每一条血管里都流淌着当初《废土》的基因。在“辐射”全系列的各款作品中，背景世界的名称都带有废土两个字，例如《辐射战术版：钢铁兄弟会》里叫“中西部废土”，《辐射3》中叫“首都废土”。几乎每款辐射作品中都要登场亮相的军事组织钢铁兄弟会，与《废土》中的沙漠游骑兵也有异曲同工之妙。在《辐射3：新维加斯》中，主角甚至会在野外冒险中遭遇一群沙漠游骑兵。

同样的第三次世界大战，同样充满致命危险的末日后世界，原本处于五十年代蓝调爵士乐风格的人类文明承受了毁灭核火的残酷洗礼，当隐藏在地下避难所内的幸存



《辐射》一代游戏封面



在《辐射3》中用哔哔小子形象地代表人物角色的七项“特殊”属性


《辐射3》中的首都废土

者们的后裔们打开厚重铁门重返地面时，时间已经到了二十二世纪。每一代《辐射》游戏的主角，都将在玩家引领下行走于这个混沌世界，用自己的智慧和力量寻求生存与发展的艰难之路。

《辐射》系列的核心并非充满危险与机遇的末日废土世界，而是无所不在的SPECIAL系统，这个英文单词的字面意思是“特殊”，但组成这个词的七个字母却是游戏中人物七项基本属性的首字母，它们分别是力量（Strength）、感知（Perception）、体质（Endurance）、魅力（Charisma）、智力（Intelligence）、敏捷（Agility）和运气（Luck）。这七项基本属性与更加繁多的各种技能（Skills）、特技（Perks）、特质（Traits）构成了一套支配万事万物的系统规则，玩家获得的所有乐趣或挫折，从探险、战斗、维修到交易、说服、偷窃均源于此。多途径解决问题的开放式任务设定，多样化选择带来的因果效应剧情分支，以及充满策略魅力的回合制战斗让《辐射》轻而易举超越了《废土》曾经达到的高度。

由蒂姆·凯恩（Tim Cain）带领的开发团队赢得了空前胜利，10年前Interplay承受的种种屈辱在来自全球玩家的欢呼和掌声中获得补偿。1998年，由费格斯·厄克特（Feargus Urquhart）挂帅的黑岛工作室又为玩家们奉上了精心制作的《辐射2》，这款续作修补了前作的大量缺陷，并增添了更多游戏内容，最终成为一款具有划时代意义的里程碑级作品。2001年，Interplay旗下的东14度工作室又以《辐射战术版：钢铁兄弟会》从另一个全新角度演绎了辐射世界的魅力。紧接着，2008年由Betheda公司担纲开发的《辐射3》，以及2010年面世的独立资料片《辐射3：新维加斯》又不断将这个系列推上了一波更比一波高的辉煌巅峰。

直到Interplay早已不复存在的今天，从当年的《废土》到如今的《辐射》，这个系列王朝的辉煌仍在继续向上攀登新的高峰。

★重生

当年一同并肩在Interplay打拼的小伙伴们如今一个个都成了业界大腕。蒂姆·凯恩开发了蒸汽朋克风格的类辐射RPG《奥秘》（Arcanum），费格斯·厄克特领着黑岛工作室一帮精英组建了黑曜石公司，《辐射3：新维加斯》以及即将推出的《永恒之柱》都是他们的作品，但布莱恩·法戈却始终没有忘记昔日的《废土》。

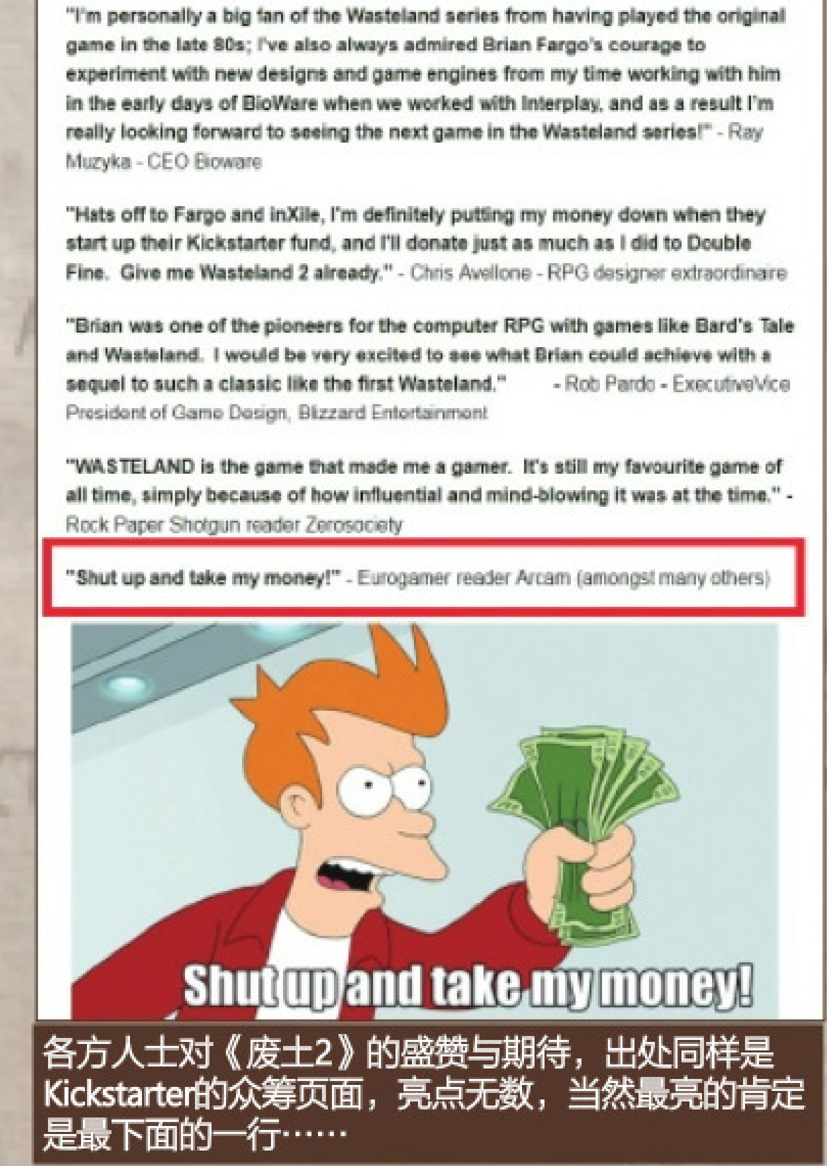
自《梦幻泉》走麦城后，EA没有再开发过《废土》系列续作，这个名字的版权过期后却被日本科乐美（Konami）公司登记注册，成为该公司《游戏王》系列中的产品。2002年，布莱恩·法戈创建inXile公司，招揽当年原班人马，重整旗鼓继续精研角色扮演类游戏，他们在2004年推出的重制版《冰城传奇》再次唤起了骨灰级老玩家们的热情。2003年，inXile公司从科乐美公司手中成功购回《废土》版权。2007年，法戈在接受记者采访时透出口风：“我确实想让这款衍生了《辐射》系列的昔日经典重返人间，敬请大家耐心等候……”同年11月，inXile公司官方网站上出现了几张疑为《废土2》的设计概念图。

由于资金缺乏的原因，《废土2》的开发工作迟迟没有正式启动。这一拖再拖，眼看又是一个10年过去，难道孕育中的《废土2》又要面临当年《同时》那样的悲剧结局？

到2012年后，情况突然发生戏剧性转折。一家名为Kickstarter的美国P2P融资网站出现在人们眼前，这个网站专为各种独立艺术家、电影人、音乐家、游戏开发商、设计人员、摄影师、舞蹈业者提供直接面向最终用户的网络



《废土2》的kickstarter众筹页面，你能从上面找出多少耐人寻味的细节？



各方人士对《废土2》的盛赞与期待，出处同样是Kickstarter的众筹页面，亮点无数，当然最亮的肯定是最下面的一行……

融资，简单说就是先从潜在消费者手中借钱，分阶段筹款后再进行开发。旧金山的Double Fine工作室通过这家网站向个人投资者们借贷40万美元，准备用来开发他们的新冒险游戏，不料最终却收获340万美元的融资。

这个惊人的消息让inXile看到了希望，同年3月，Kickstarter网站上为《废土2》的融资项目页面正式启动。最开始inXile只打算募集90万美元的开发资金，但不到24小时他们就收到60万美元，43小时后90万美元顺利达成。《废土2》的最终融资目标随后提升到210万美元，其中有相当部分资金准备用来聘请以克里斯·艾维龙为首的黑曜石公司程序员团队，以便加快游戏的开发进程。到2012年4月17日《废土2》的网络融资项目结束时，inXile公司从61290名个人投资者那里筹集到总共293.3252万美元的资金。此外，还有大量玩家通过Pay Pal向这个项目提供了10万美元的预订担保金。

4月24日，黑曜石专业团队加盟之后，《废土2》的制作终于全面开工。在这个阵容庞大的团队中，可以看到许多Interplay时代的老面孔，其中包括主设计师阿兰·帕福里西，两位老美工肯·安德烈和迈克尔·斯塔克柏，女多面手伊丽莎白·丹福斯，曾参与《辐射》开发的设计师杰森·安德森，以及《辐射》一代和二代的配乐作者马克·摩根等巨牛人物。

由inXile与黑曜石联手开发的《废土2》最终于2014年9月19日上市发售。这款时隔26年终于面世的续作同步推出微软Windows、苹果Mac以及Linux三种版本，据说将来还可能登陆平板电脑。

《废土2》的背景设定与一代一脉相承，它的故事发生在一代剧情15年之后。游戏刚开始时，玩家将目睹老沙漠游骑兵艾斯的葬礼，这位德高望重经验丰富的前辈被人发现惨死于无线电信号塔附近。扑朔迷离的凶案惊动了沙漠游



废土玩家的COSPLAY


天蝎2.0战斗机器人是游戏中最可怕的对手



玩家可以从预设角色中直接招募队员

骑兵首领瓦格斯将军（一代中主角团队四伙伴之一），艾斯本来奉将军命令正在调查最近不断出现在荒原上的奇怪信号，这个信号反复宣扬“人类与机器终将合为一体”，与此同时各地纷纷出现主动攻击沙漠游骑兵的机器人军团。为了保卫废土世界的和平，身为沙漠游骑兵一员的主人公接受将军委托继续艾斯未完的调查。

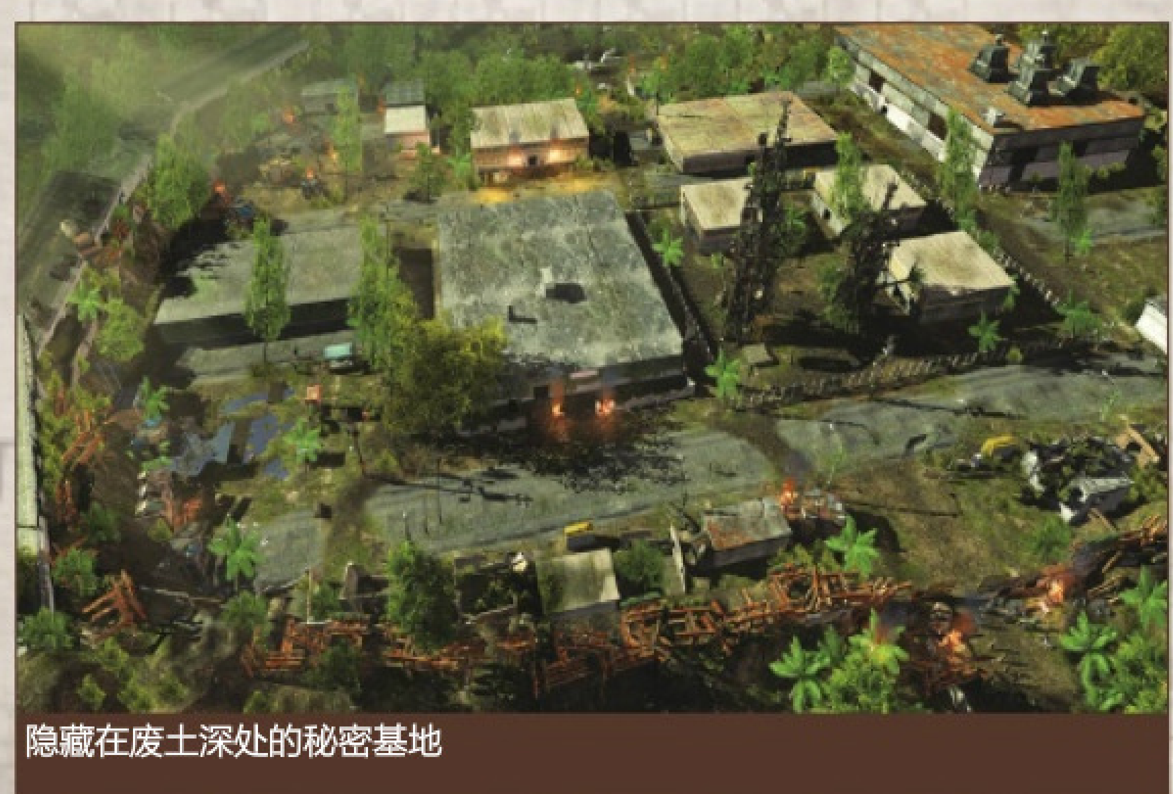
玩家带领着由自建角色或沿途招募伙伴组成的回声小队（Echo Team），一路征战AG中心、铁路、监狱、泰坦神殿、罗地亚、天使神谕城、好莱坞等地，并与民兵、僧侣、流氓、拾荒者、变异人、铁路盗匪、独立城邦等势力周旋，最终发现了以马提亚斯（Matthias）和杜根（Dugan）为首的机器人军团。这两人是前代作品中科奇斯基地大毁灭的漏网者，他们携带着人工智能模块碎片逃到加州印记海滩并重建了新的地下要塞。马提亚斯创建了“守护者之子”邪教组织，竭尽所能劝诱末日后的幸存者将自己改造为机器，而杜根统领的机器人大军则对那些抗拒者实施无情杀戮，这两位一个唱红脸一个唱白脸，把洛杉矶附近变成了人间地狱。

为了毁灭废土世界的所有生命，也为了报复当年的科奇斯之败，这两个魔头苦心积虑酝酿了一个彻底消灭沙漠游骑兵的邪恶阴谋。然而，不管是深藏于印记海滩的新要塞，还是威力更强大的天蝎战斗机器人2.0，最终都未能改变机器人军团的覆灭。杜根和马提亚斯的逆袭最终被玩家带领的回声小队击败，沙漠游骑兵又一次拯救了世界。

游戏最后，玩家击败杜根和马提亚斯后可以选择乘飞机逃离游骑兵要塞，或选择由某位队友手动引爆核弹摧毁整个要塞，让入侵的机器人军团全体陪葬。根据先前冒险旅途中的种种行为，以及最后关头做出的宿命抉择，玩家将在通关后记的描述里看到废土世界各处场景以及帮派势力的不同结局。

在9月19日上市当天，除对所有个人投资者的回馈之外，《废土2》的零售版卖出大约5万份。市场分析专家们


穿行于长满杂草和青藤的好莱坞街头


隐藏在废土深处的秘密基地



在AG中心见到女科学家凯茜和坐在轮椅上的马提亚斯


与机器人军团的室内混战


每一次未知之地的探索都意味着危险


穿行于废弃化工厂中


解决圣莫妮卡镇的上帝民兵团危机

认为，这款游戏到目前为止产生的毛利润收入已突破4000万美元大关，它的最终销售数量铁定会超过150万份。知名游戏网站Gamespot给了《废土2》8分的高评：“……动态的灰色阴郁世界，内容丰富而深邃，表现手法绝佳，战术策略性过硬。”面对这个令人满意的结果，布莱恩·法戈激动得几乎老泪纵横：“我们的游戏居然如此受欢迎，这简直让人欣喜若狂！”

2013年4月，inXile再度通过Kickstarter网站为他们的下一个RPG开发项目《苦刑：努米内拉之潮》（Torment:Tides of Numenera）募集资金。这款游戏是当年黑岛工作室的不朽经典《异域镇魂曲》的精神续作，没听说过这个名字的玩家，年龄肯定在三十岁以下。到本文截稿之前，《苦刑：努米内拉之潮》的融资金额已成功突破473万美元。

布莱恩·法戈完成了自己的人生梦想，也为inXile公司的发展找到了一条全新道路。

然而，很多人对这种筹资开发的运作模式产生了质疑。因为历史已经证明，资金的多少和游戏品质并没有必然联系。如果钱多人多公司大就一定能开发出好作品，当年的EA不会在《梦幻泉》上玩得灰头土脸，游戏业界也不会有那么多小公司和工作室轮番崛起。如果把游戏开发变成了募资竞赛，最终得到的未必是玩家们想要的结果。

作为一款游戏来看，《废土2》离经典的境界还差得很远。

《废土2》的三种版本里都有大量程序跳出和任务错误BUG，游戏的人物属性设定还存在着一个严重问题——不知道为什么，SPECIAL七大角色基本属性与技能（Skill）的互动联系居然被生生切断？在新人物创建界面下可以清楚看到，无论如何调整七大基本属性，最终只会对左下方的10项衍生属性（Derived Stats）产生影响，而右边分成三大类的29种技能却变成了一个独立系统，技能系统既不受基本属性数值高低影响，也没有特技和特质之类的东西来弥补某些基本属性过低导致的劣势。

各自为阵的属性技能系统设定显然可以节省更多开发时间，却是对《废土》乃至《辐射》开放架构的背叛，是对多途径任务解决模式的亵渎。这样的角色培养过程少了许多可能带来意外惊喜的弹性，人物一旦练废也无法修补调整，只能重新开始游戏，冒险和战斗的变数趣味性也随之大幅降低。在这种情况下，在废土荒原中挣扎求生的沙漠游骑兵们不得不将希望寄托于装备。玩家当中流行的存盘后反复刷随机箱子，期盼开出高端武器就是这种简化设定带来的必然恶果。

除了50多个小时的通关时间，复杂而庞大的剧情，这款游戏在诸多细节上仍然无法媲美《辐射3：新维加斯》，甚至连2008年的《辐射3》也比它要略胜一筹。美其名曰废土风的画面品质已经明显落伍，所谓的战术策略性也是个经不起考验的笑话，在战斗中被敌人瞬间贴脸的玩家对此应该深有体会。如果inXile能持续推出修正补丁，如果将来还有《废土3》的话，这个远古品牌还是值得玩家继续追捧的。

《废土2》在26年前的一代基础上有很大进步，这款游戏带有浓烈的布莱恩·法戈个人印记，总让人情不自禁联想到他当初起家时开发的那些文字游戏。《废土2》并不适合

热衷于战斗和砍杀的玩家，也不是为向往真正策略乐趣的玩家而设计。在骨子里，这仍然是一款注重剧情拥有海量文字对话的冒险游戏。

前路漫漫，末日废墟中的最初传奇最终会走向何方，脱胎于Interplay的inXile最终能否在布莱恩·法戈的带领下重现昔日辉煌，我们拭目以待。

大战变种怪物


查看无线电信号塔

有“情怀”就够了？——解析《废土2》的怀旧品牌

■江苏 Tron

★“废土”世界的创世纪

尽管1990年，也就是《废土》原作发售第二年之后推出的资料片《梦幻泉》（Fountain of Dreams）并没有延续成功。但它的精神却被七年之后的《辐射》系列全盘继承。《辐射》不仅将自己的世界观命名为“Wasteland”，而且整个系列都在丰富其细节与内涵。在细节上，《辐射》也在不停表达着对那位老前辈的敬意。比如初代的可招募角色Tycho的身份，就是一名沙漠游骑兵（Desert Ranger，《废土》的主角阵营）的后代。这一组织也在游戏中被暗示为“钢铁兄弟会”的前身。Desert Ranger更是作为一个派系，出现在《新维加斯》之中。

《废土》初代故事发生在虚拟的2087年，由核战后幸存下来的美军残部组建的沙漠游骑兵组织，一直都在美国西南沙漠地区的混沌之地上维护着最低限度的秩序。由四名游骑兵组成的主角团队在对一系列暴力事件的调查中，发现了试图毁灭人类社会的巨大阴谋——美国政府在战前制订了一份核劫难之后的“保险”，通过一台由核反应堆维持的人工智能，操纵机器人工厂清理核辐射环境下的“非纯洁”生物，从而让“天选者”重返地表，复兴人类社会（这就是《辐射》中“天网”的原型）。在生化人Max的帮助下，游骑兵们最终战胜了这一反人类的邪恶计划。

《废土》初代的游戏系统，在当年具有一定的超前性与示范意义，许多谜题都可以通过富有逻辑性的多样化方式进行破解，NPC的个性化也是本作值得在RPG发展史上提起的原因之一。尽管这部游戏在当时深受核心玩家追捧，但并不是一部被电玩主流市场所认可的作品。除了难度过高的回合制战斗，血腥度满点的画面(相对于当时的16bit游戏时代)，和游戏平台的小众化（Commodore 64, Apple II, and PC DOS）也有一定的关系。2013年，inXile公司在PC平台上发售了其复刻版，但其完全跟不上时代的声光表现，注定其只能成为一部所谓的“情怀”之作。

★“《辐射》前传第二集”

从故事上说，身为“《辐射》前传第二集”的《废土2》是一部承前启后的作品。它交代了沙漠游骑兵最初的历史：在1998年的“审判日”中，一个美国陆军的工兵连正在位于美国西南部的沙漠中进行筑桥任务，偏远的位置让他们得以在第一波核打击中幸存下来。附近的一座核战地下掩体让他们中的绝大多数人轻松度过这场让几十亿人瞬间蒸发的灾难。而一座包含有少量工业设备和原材料的重犯监狱，则使得他们能够在重返地表之后进行最低限度的生产，形成了一个生存者社会。原陆军士兵、监狱囚犯和周围幸存者们效仿西部时期的“得克萨斯与亚利桑那游骑兵”，共同组建了象征着秩序与希望的沙漠游骑兵。

游戏的主线故事，发生在前作的15年之后。资深游骑兵Ace在调查一则鼓吹“人类与机器合二为一”的无线电信号的行动中失踪，数日后被发现其惨遭虐杀，身上被刻上了神秘的图案。Vargas将军指派一群菜鸟游骑兵，也就是玩家所领导的小队，前去完成这个未尽的使命，发掘骇人的真相。我们的沙漠游骑兵不是“妇联”（The Avengers）这样的正义永动机，他们有着各自的缺点，其人性的劣根性在末世中体现得更加明显。

就像所有“废土”题材RPG那样，这部来自祖师爷的正

篇续作故事，也在平淡压抑的基调中展开。尤其是中前期的流程，由于没有强力武器和戏剧性情节的刺激，让人很难有继续下去的动力。故事也偏向线性化，不过你的选择，依然能够给这个残破的世界带来影响。就像玩家同时得到了来自农业中心和高地镇（Hightown）的求援信号，当你选择去农场消灭食人花和到处咬人肉的变异兔的时候，高地镇就会被流寇夷为平地——当你接下来路过这里的时候，就会看到由于自己当初的选择而出现在眼前的断壁残垣与尸横遍野……

当你完成亚利桑那州的流程，进入洛杉矶之后，废土世界才开始真正发力，流程更加偏向沙箱化，而且信奉各种反智、荒诞、疯癫生存法则的派别，也会粉墨登场："上帝民兵"是一群宗教狂热分子，用子弹来惩罚一切"罪人"；邪恶人工智能Dugan率领的机器人热衷于屠杀一切碳基生物，战出一个属于机器的世界；机械人Matthias和它的"高堡之童"则宣扬苦逼的人类幸存者们可以放弃灵魂，将自己的血肉之躯与机器相结合，在末世中成为永生者；Rodina是一个典型的奴隶社会，而他们的统治者，恰恰就是最初的"保护者"；在好莱坞地区，主角的团队受到热情款待，并且被邀请共同服用一种神药，结果这群原住民最终变成了一群丧尸……

即便是一部全新作品，《废土2》的所有元素也完全体现不出我们所生活的这个时代的特色。角色之间的对话依然采用了古老的文字方式，虽然只要关注字幕中的关键词，对于理解故事而言已是足够，但因此会与许多黑色幽默失之交臂。而盯着字幕看，对于我们中的大多数人而言也显得勉为其难，因为对白中出现了不少冷僻词以及需要了解一定文化背景才能理解的桥段。角色的能力，会让你的对话选择变得多样化，比如具有"硬汉"（Hard Ass）被动技能，能够让你在不流血的情况下，从特定NPC手中获得某一物品。有时我们甚至要拿起键盘，来键入某些答案，才能取得意想不到的效果。类似于《神界——原罪》（Divinity：Original Sin），游戏的任务目标被设置得相当模糊，这些都需要玩家能够真正沉浸其中，才能理解其中的奥妙。


冲锋枪是纯属浪费子弹的儿童玩具


虽然有格子，但并没有阵型要素，打起来基本上就是玩各种排队枪毙



看似复杂的属性系统，实际上由于打法单一与极端化，可供玩味的地方并不多

★讲“个性” 讲人性

玩家的队伍最多可以扩大到7人，除了预设与自建角色以外，我们也能招募到很多强力角色，比如在矿洞中拯救一名亚裔老太太之后，他的儿子Takayuki就会带着其强大的近战、爆破、陷阱和开锁技能加入队伍，前提是还有空位。每一个角色都有着自己的性格和使命，一旦他们发现你的所作所为与其价值观相背离，就会选择离开。比如队伍中的快枪手Pete要求玩家去拯救他的小镇，如果你选择和入侵的盗贼合作（这会避免一场艰苦的战斗，同时获得不菲的报酬），这位武器大师肯定会用反水来表达自己的态度。当然，有些角色的翻脸显得毫无理由（这些就不剧透了），在没有招惹的情况下也会带着一身豪华装备和高等级跑路，让在其身上花了很多心思的你体会到了“竹篮打水一场空”的寒意。当然，对付这群摸不清脾气，随时可能上演“自由意志”的NPC，玩家也扮演起腹黑者的角色。比如在亚利桑那解救的女科学家Rose，你可以一刀杀之，获得任务所需的开门密码。当然，对付那些混入队伍中的反骨仔和没有培养潜力的废柴，最好还是用借刀杀人的方式来处理。

每个角色的个性由六种属性和一系列主/被动技能构成。基础属性对角色“性能”的影响是多样化的，甚至从一开始看相当模糊。比如“协调”（Coordination）不仅让你射击时拥有更高的稳定性，而且还会让你在从事开锁、拆单这样的紧密操作时手不会乱抖。在技能树方面，像射击、拳术这些东西，玩家一看便知其对应的内容，也会积极学习。而像修理这样的技能，则很容易被忽视，毕竟废土世界中不需要将让一台破损的烤面包机重新工作。但如果你能够将宝贵的技能点配给这些偏门，那么它们也可以为你带来惊喜，以及实打实的利益。

相对于日式RPG而言，美式RPG更看重自由度所带来的角色扮演感，对线性故事和角色性格塑造这些属于被动体验的要素并不看重。强调自建队员，让主角从姓名到成长方向全部自定义这样的设定，换到岛国制作人根本是连想也不敢想的事情。既然将团队建设的控制权交给玩家，而不是用预设模板来进行适当的引导，就应该用严谨的规则来平衡各个技能，使得每一个角色都能做到物尽其用，让玩家的每一种战术都能够有实践的空间。然而遗憾的是，《废土2》在这一方面并没有表现出美式RPG最应该具备的特点。

★失衡的战斗体验

一部RPG无论拥有如何庞大的武器库、技能体系和广阔的培养方向，只要能够让玩家找到一种高效率的组合方式，那么它的核心设计就是彻底失败的。遗憾的是，这样的事情就是发生在了《废土2》的身上。就拿技能中的“黑客”来说，游戏中在不停暗示全员学黑客的重要性（大量的人机混合生物和电脑Boss也说明了这一点），但战斗场景中遭遇到的机器人大多数都黑不掉，与其用这个几乎用不到的技能占位，不如大家一起来学急救术来得划算。而且黑客技能的操作，也给人以“脱裤子放屁”之感——你需要首先选中队伍中的极客小子，然后点击Hacking技能，最后点击目标电脑。再说装备，护甲肯定是每一个RPG角色必备的战斗防护品，然而在这款游戏中，轻型护甲除了增加负重以外，几乎看不到效果，而重型护甲在中后期随处可见的能量武器面前，也如同一层硬纸板。

《废土2》的武器系统不可谓不丰富，而且每种战斗装备的优点与缺点同样明显，看起来非常强调互补与战术，让人产生了《钢铁兄弟会》《铁血联盟》式的不当期待。不过只要有一种武器拥有万金油的属性，那么再多的选择对于玩家而言也失去了意义，而充当这颗“老鼠屎”的，正是突击步枪。虽然“突击”乍看上去并不算是很威猛的武器，一回





一如既往的重口画面

庞大的文字量，导致汉化工作非常困难

合也只够一枪，三连射7AP平均110到150伤害，无论是攻击率、射程还是频率都没有特点，而且对命中的要求也较高。但利用武器模组可以将其射程提升到40M，三连射、良好的输出加超高暴力率，使得只能挨个点名用的狙，高负重且容易卡壳的重机枪，以及根本就是无限等同于"水枪"的冲锋枪（唯一的"功能"似乎就剩下了浪费子弹）根本失去了出场的理由。至于本应充当近战神器之用的霰弹枪，由于没有阵型设定所导致的敌兵随意穿插，导致"喷子"防守起来只能被别人贴脸狠揍，攻上去就纯粹找死，完全就是一件自杀工具呀！

对于一部采用回合制战斗方式的RPG，"战术"最低限度的要求，是每一个成员都能够有自己的一席之地。就像在《辐射2》中，近战（肉搏、喷子）和远程彼此依靠，作用互补。而在《废土2》中，纯粹意义上的近战队友完全就是笑话般的存在，基本上都是地图还没跑完，被三四个杂兵一轮集火就推倒了。再加上游戏中不强调队形（实际上也没什么队形，为了防止队员跑路时卡死，强制战斗开场总是万年不变的一字长蛇阵），打来打去都是大家架起突击步枪玩排队枪毙，永远都是后队打前队，区别仅仅在于能量武器和拳头是否用，和用多少的问题了。放在整体流程中，《废土2》的"偏科"现象也是相当严重的。平衡性的缺失，导致只要"突击"和"嘴炮"厉害，就可以一路平推，其他的一切技能和装备，似乎都是为了凑数，作用就是供有余力的游戏者玩玩票而已。

当然，制作组完全可以跳出来指责——"谁让你们这样对'突击'，有本事玩别的啊！"问题是大量的武器和技能被直接抬出场外，而某些强制战斗中"突击+嘴炮"大法不用根本只能是各种死。

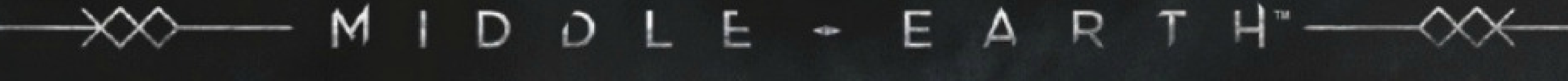
★结语

作为一个对于当今玩家而言已经完全陌生的品牌，《废土2》的出现原本就是一群大叔对昔日岁月的缅怀。现年51岁的《废土》的制作人Brian Fargo在2007年产生了"赋予这个给《辐射》系列带去灵感的系列第二次生命"的想法，二十年前一同合作过的昔日同事Alan Pavlish、Michael A. Stackpole、Ken St. Andre、Liz Danforth等一群老男人对此表达了极大的兴趣，这一计划也得到了《辐射》系列美术总监Jason Anderson以及作曲Mark Morgan的大力支持。2012年3月，《废土2》在进行KS众筹立项，募款额度为100万美元，随后Fargo将其下调为90万，因为他对"枪车球"时代玩家对这部RPG经典的认知度并没有太大的信心。然而让人意想不到的是，24小时之后的募款就突破了60万，在48小时过后即突破了限额。然而区区不到100万美元的启动资金，对于一部试图重新定义经典的游戏来说，的确只够制作成员们喝茶用了。

在这个高富帅玩烧钱，屌丝众谈情怀，没有情怀可以制造情怀，直到这个词被污名化的时代，《废土2》的确可以拿出不少玩口碑营销的压箱底货。然而完全看不到打磨过程的游戏系统和地图设计，让今天的RPG玩家很难找到其讨喜的一面。或者我们可以这样说，从内而外的粗糙感，使得本作的确称得上是一个原汁原味的始祖货，然而现代游戏的优点极少吸收，老游戏的缺点却一个都没有落下，这可算不上什么卖点。如果你是40岁上下的PC老玩家，那么《废土2》的确可以充当一份对昔日游戏岁月的珍贵回忆。至于被各种电光火石特效和刷刷刷的游戏过程折磨得头晕目眩，想在这部古老游戏的续集中找到惊喜的人们，请大声读完本文的最后一句话——还是让情怀什么的都见鬼去吧！P



REVIEW



SHADOW OF MORDOR

P121

命运

《命运》初上手的感觉就像是一款《光环》的衍生作品，极其顺畅而富有动作性的操作体验，爽快枪感以及手雷，近战与射击组成的战斗金三角，一切都让你感到十分地怀念与Bungie曾带来的美好时光。你会庆幸在最基本的游戏性上，他们并没有搞砸。

■北京 digmouse

秩序破坏者

托尔金的《指环王》这个庞大的世界观在游戏领域一直乏善可陈，称得上佳作的只有彼得·杰克逊《指环王》三部曲电影的搭配游戏和EA的即时战略游戏《中土之战》，近年来华纳兄弟推出的多款《指环王》游戏都只能堪堪称得上是平庸而已。
直到《中土：魔多之影》的出现。



■ 附身塔里恩的死灵不是别人，正是魔戒的铸造者凯勒布里博

中土：魔多之影
Middle-earth: Shadow of Mordor
类型 动作
制作 Monolith Productions
发行 WBIE
发售日 2014.9.30

刚多游侠塔里恩驻扎在魔多的黑门之下，这里是索伦的魔多兽人大军进入冈多的必经之路之一，他与妻子洛雷斯和儿子迪哈尔过着看似平静的生活，直到黑暗的降临。索伦麾下的高阶将领黑手将塔里恩一家灭门，但塔里恩被一位身份不明的死灵附身而复活，走上了复仇之路。

但上面的这段话大约是这篇评论关于本作剧情的唯一一段涉及剧透的介绍，因为在这个游戏里，剧情恐怕是地位最低的一环，也是最弱的一环，本作在开发之初根本不是一款《指环王》题材游戏，而是2012年上映的《黑暗骑士崛起》的同名游戏，但克里斯托弗·诺兰将游戏叫停，《魔多之影》便是华纳兄弟与Monolith将项目抢救出来的结果，剧情的薄弱就是这种回炉翻新的写照。

这个故事承载起了游戏的基本构架，但它的职责也止步于此了，主线任务与主线剧情很大程度上是为了让整个游戏的核心系统有存在的理由，具体到这些任务与剧情本身，用“莫名其妙”来形容它们毫不过分，主角塔里恩由Troy Baker担纲配音，但他可以列入史上最大众脸和没有存在感的主角之列，一干配角则是来了就走，他们的故事之间毫无关联，剧情本身也缺少前后交代，与之相关的20个主线任务除了几个剧情关键点之外，都像是对游戏核心机制进行介绍的高大上版教程，而令人感到困惑的是，这些任务所引导的游戏机制，玩家可能早已经在前一张地图进行了几个甚至十几个小时，剧情设计似乎认为玩家不会接触到这些机制，却忽略了开放世界游戏的一大核心特性：在不做限制的前提下，应当假设玩家会对视野所见的一切进行自由的尝试。

好在剧情任务的薄弱与无厘头是《魔多之影》唯一让人遗憾的地方，而这处缺憾却并不影响本作的优秀品质，因为相信我，在这片魔多大陆上，有足够多



苦命女主

上面这位姐姐作为男主的原配开场5分钟就领了便当，第二位女主角则几乎没有存在感

的有趣事件与故事在等待你自己去发掘。

打破秩序的快感

2013年末Monolith Productions公布本作之时，成熟的动作系统和出色的画面表现吸引了不少玩家的注意，还因为动作系统非常接近《刺客信条》被一位前《刺客信条Ⅱ》开发人员怒指抄袭，而本作真正引发广泛讨论的则是Monolith在接下来一年时间里不断放出的游戏试玩情报中被着重介绍的部分：仇敌（Nemesis）系统。

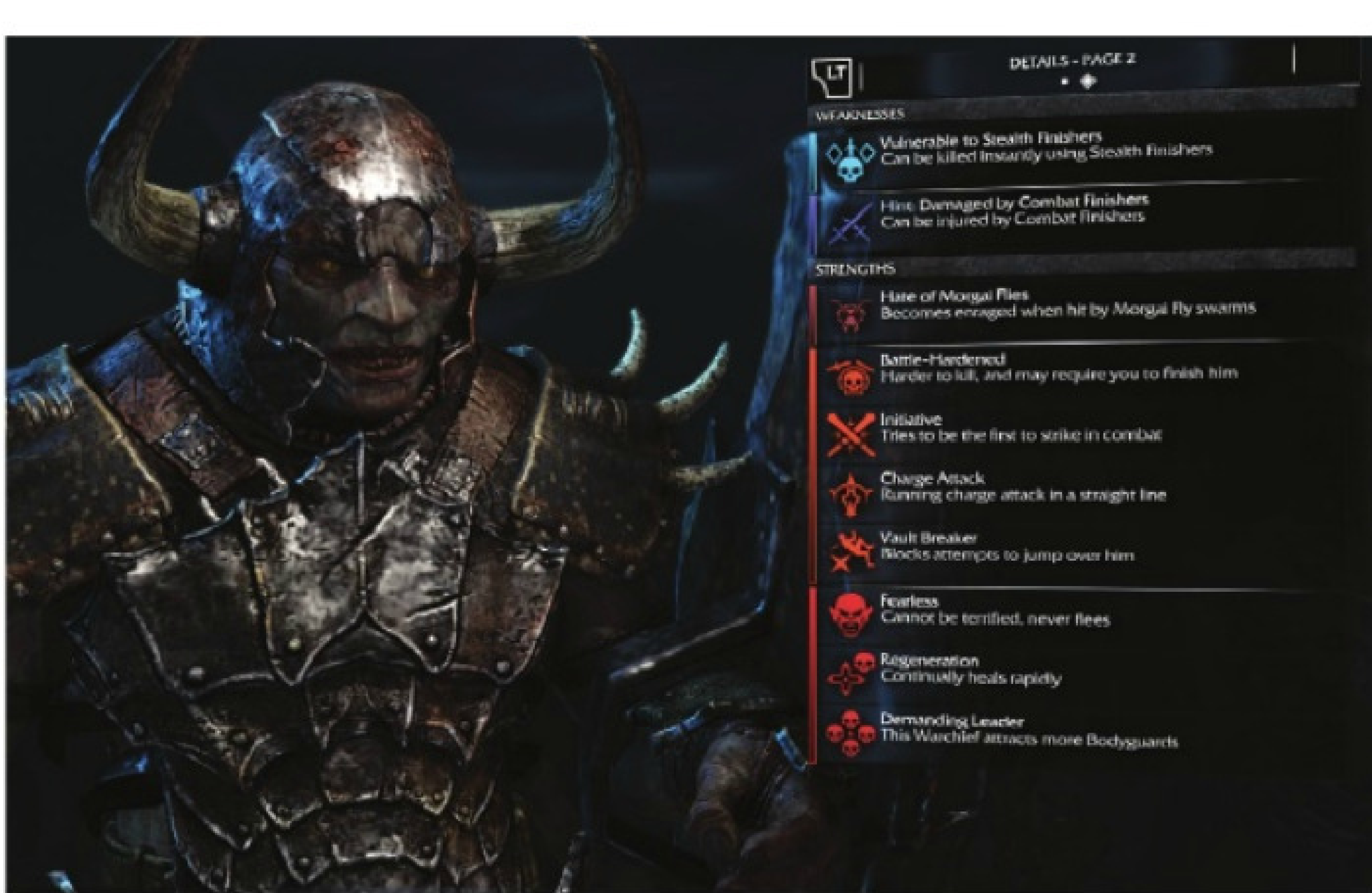
自从《横行霸道Ⅲ》将3D开放世界（也有人叫“沙盘”，虽然这不是一个非常严谨的说法）游戏带入全新的领域与时代以来，这个类型就没有逃出过GTA设下的公式，以至于这个类型如今可以被概括称为“GTA-Like”，一切都在GTA的框架下朝着更大、更多的方向在发展，而真正被载入史册的优秀开放世界游戏靠的却并不是单纯的“大”，《蝙蝠侠：阿卡姆城》依靠的是优秀的漫画设定剧情和符合世界观的优秀支线任务，“黑道圣徒”系列则将GTA不把游戏当回事的恶搞风格发扬光大，不过它们都没有跳出主线/支线/探索的基本结构。

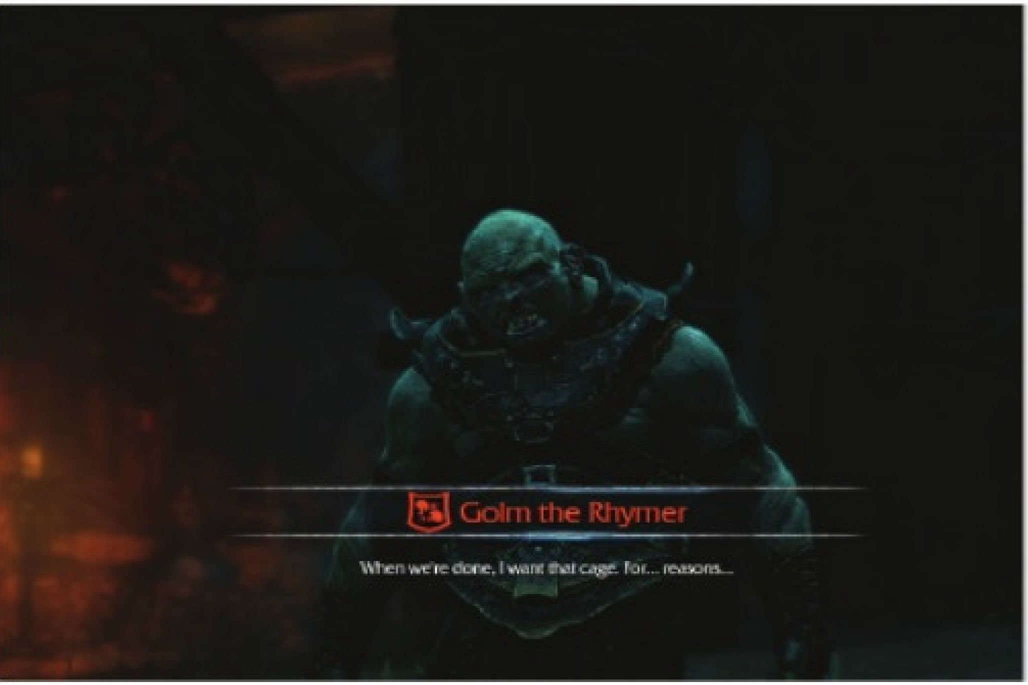
Monolith则在本作中引入了仇敌系统这一全新的世界构建机制，通俗地说，它为整个游戏地图上的每个兽人杂兵都赋予了独立的身份，并将这些身份组织成了一张交错的社会关系网。玩家在魔多漫游杀戮的每个行为都会对这张社会关系网产生影响，分为3个阶层的普通兽人头目与处于顶层的5位兽人酋长的死亡、内斗和“自我提升”都会在这个军事体系中产生动态的变化，当然不能少了玩家的直接干涉，杀死一个兽人头目，会有候补来取代他的位置，干涉一个低级头目的狩猎或是内斗让玩家可以操控这个体系的变化走向。

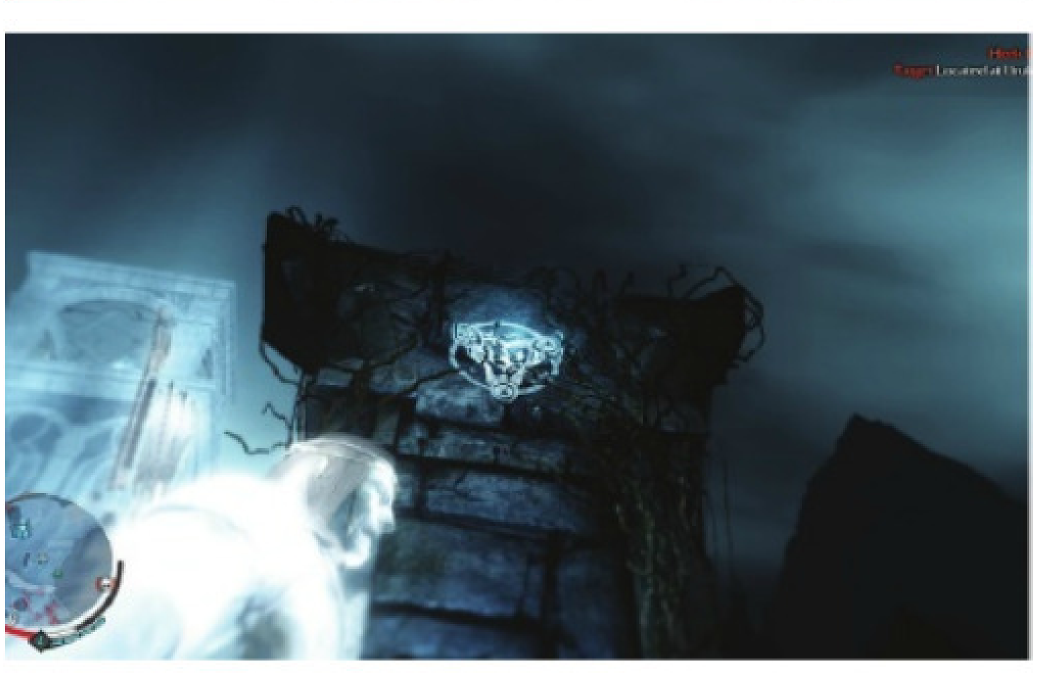
而有趣的是，玩家干涉这个体系的方式不仅仅有杀戮，还有死亡：每次玩家被兽人杀死，完成最后一击的小兵会被晋升为头目，进入这个弱肉强食的社会体系，而头目或酋长则会因为杀死“臭名昭著”的“墓穴行者”而提高实力，变得更加难以解决，死亡不再是一个结果，玩家的死亡导致的是时间的向前推进，而不是像其他游戏那样，通过读档重来“回到过去”，这种“死亡带来后果”的设定很像“魂”系列，但有着另一层完全不同的意味。

游戏中盘玩家解锁了精神控制的能力之后，仇敌系统的魅力才全面地呈现出来，控制一名兽人头目后，他的“自我提升”（狩猎、处决、争斗）成为了玩家帮助他成长的手段，玩家在对仇敌系统的干涉中可以一步步将这个体系中的一切收入麾下，为自己所用。在面对游戏中等级最高也最强大的酋长级敌人时，有策略地将自己的小弟“强行”安插在其身边，









左上图 Ratbag这个引导玩家进入仇敌系统的可笑小角色反而是游戏中少有的能让人记住的配角

左下图 除了会被潜行背刺秒杀之外，这个家伙几乎无懈可击

右上图 大老黑粗兽人也能讲讲逻辑，如果是Poet后缀的话还会押韵咧

右下图 收集拼图这类附加支线任务除了奖励货币用于升级主角之外实在没有什么意义

在与其正面对决时玩家可以选择召唤手下协助战斗，也可以事先指挥小弟发起对酋长的篡权，在内乱中杀死酋长，将自己人送上酋长之位，这种庞大的策略性是此前从未在开放世界游戏中出现过的，也是本作在传统的沙盘游戏公式上添加的全新元素。

策略家的“刺客信条”

仇敌系统中兽人的独立身份不仅体现在社会体系的参与，还有截然不同的个体特色，每名兽人头目和酋长都有着随机生成的强项、弱点和性格特性，例如可以被某些攻击一击必杀、只能被某些攻击伤害、害怕巨人、看到卡拉格兽（Caragor）会狂暴、拥有追踪敌人的能力等等数十种个性鲜明的特色，在初始的仇敌系统地图上，所有的兽人头目都是未知的存在，需要玩家主动获取情报才能得知他们的姓名、特性和地点。随着玩家强度等级与敌人强度等级的提高，兽人头目与酋长也会逐步获得越来越难缠的特性，和仇敌系统的其他部分一样，玩家在战斗中所做的一切也会对敌人的特性产生影响：射击爆炸物伤害的敌人会产生对火的恐惧，被玩家骑乘的卡拉格兽击败过的头目或许会在下次看到这种老虎一般的野兽时逃走，也有可能会学会猎杀野兽的技巧。

甚至敌人随机生成的名字也与他们的特性和外观相关，绰号“火头”的兽人头顶上真的会顶着一个火盆，叫做“诗人”的则满嘴文绉绉，说话都带押韵，加上游戏精细的建模与丰富的服装和面部细节，带来了极强的代入感。初期的低级别兽人头目往往都带有可以被一击必杀的弱点，而中后期老兵与传奇级别头目免疫各种近身与远程攻击，需要玩家发挥想象力和观察力，利用各种手段来击破他们的防御，这种随机特性带来的战斗的多样化很像“暗黑破坏神”系列的精英随机词缀，如同《刺客信条》或“阿卡姆”系列那样正面强上往往并非上策，利用仇敌系统事先做好规划准备，通过背叛、地形和场景物件来达成自己的目标。

魔多无双

《魔多之影》的战斗和动作系统可以看作是《刺客信条》与Rocksteady《蝙蝠侠》游戏的合体，跑酷攀爬带着浓烈的《刺客信条》色彩，而基于按键反击和连击连招的战斗系统则与“阿卡姆”系列一脉相承。游戏的RPG成长要素分为等级和“强度”（Power）两个层次，前者是同类游戏普遍采用的经验值升级系统，奖励用于解锁技能的技能点，而强度则与仇敌系统直接相关，击杀头目和完成干涉活动支线任务都会奖励强度点数，用于解锁技能天赋树中更高层级的技能。天赋树中的数十个技能选择干净利落，几乎不存在可有可无的天赋，每个技能都具有强大的效果，让玩家有动力刷下去将它们全部解锁，完成各种任务和探索要素赚取的游戏内货币瑟银则用于购买生命值、箭矢等属性升级，三把武器的终极技能也要靠瑟银购买。

游戏没有传统意义上的装备系统，主角可供升级的只有剑、死去的儿子残破的佩剑充当的匕首和一把来自上古精灵的长弓，要强化它，玩家需要不断击杀兽人头目来获取符文对这三把武器进行强化，符文的等级与兽人头目的强度等级直接相关，而酋长身份、获取情报和利用弱点都能提高获取的符文的等级，这些符文的效果非常强大，像是精神控制或吸取附带回血效果的“女士的偏爱”，击杀酋长获得的史诗符文则更加强大，甚至可以称作是破坏平衡。

有趣的是，《魔多之影》的战斗强度曲线与很多同类游戏相反，由于仇敌系统的天生特性，前期与后期玩家所面对的敌人配置和数量没有显著的区别，初期缺少强力技能的主角很难同时对付数十个敌人，而随着玩家获得的符文与技能越来越多，实际战斗的强度直线走低，在解锁了连招需求降低、双终结技、被击中后连击不会中断等核心技能之后，与数十名兽人的大战变成了一场无双，就如游戏的宣传语所言，塔里恩将成为一个传奇，在游戏的后期乐趣主要集中在游荡三光与操控仇敌系统上，当然前提是玩家做过足够多的支线和仇敌任务积累了大量的升级点数。

结语：次世代沙盘样板诞生

平心而论，《魔多之影》作为一款开放世界游戏，30小时即可达成100%和全成就，内容的绝对含量不算很多，除了武器升级挑战之外的各种收集与解救人类奴隶的任务有些鸡肋，存在感很低，主线剧情和任务也很薄弱，游戏的绝大部分内容体现在了仇敌系统上，但游戏本身对这个系统的引导有些不足，若是玩家没有做过功课或者仔细阅读游戏内转瞬即逝的指引，可能会发现自己无事可做。

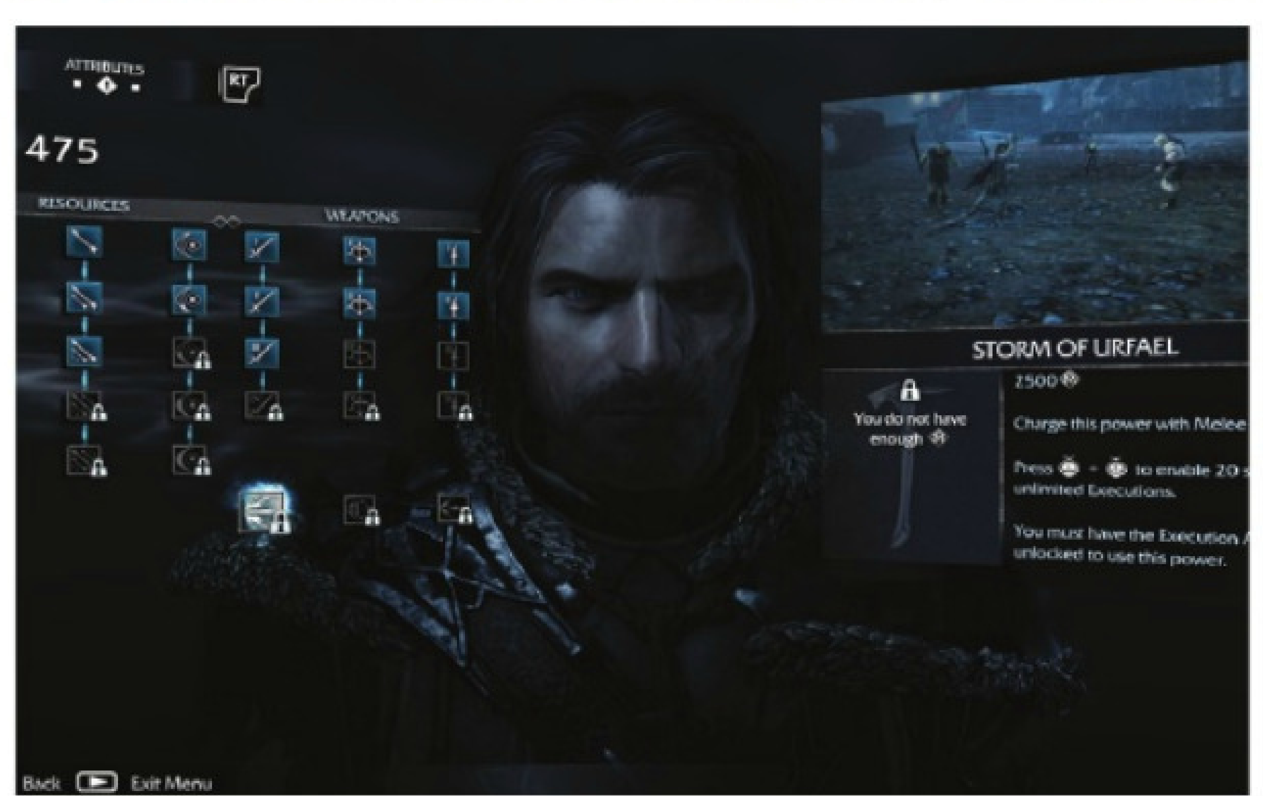
但仇敌系统的存在盖过了这一系列的遗憾，从一开始，玩家所做的一切就是跑地图、清扫兽人头目、寻找更多的兽人头目和找酋长的麻烦，听上去有些无聊，但实际上丰富多样的敌人随机特性和将一个社会体系玩弄于股掌之上的快感能拴住玩家很久，在技术层面上仇敌系统复杂的底层逻辑与运算才是次世代游戏在华丽的画面之外所应具备的真正素质，“旧主机绝对做不出来”的特性才是区分本世代和上世代的绝对特征，本作尽管有Xbox 360和PS3版，但Monolith已经表示，仇敌系统的数据过于庞大，旧主机很难实现，因此这两个版本的仇敌系统将被显著削减也证明了这一点。

可以预见的是，《魔多之影》中的仇敌系统这一创新设定将在未来为众多开放世界游戏所效仿，想象一下，拥有动态阵营斗争和NPC个性的《上古卷轴》？黑帮之间会不断火并并且玩家可以插手操控的《横行霸道》？次世代开放世界游戏的新一幕，就由《魔多之影》拉开。P





左图 第二张地图努南平原郁郁葱葱，比第一张地图要顺眼多了





上左图 2500瑟银才能购买的终极技能强大到逆天，分别是无限斩杀、隐身背刺和火焰箭

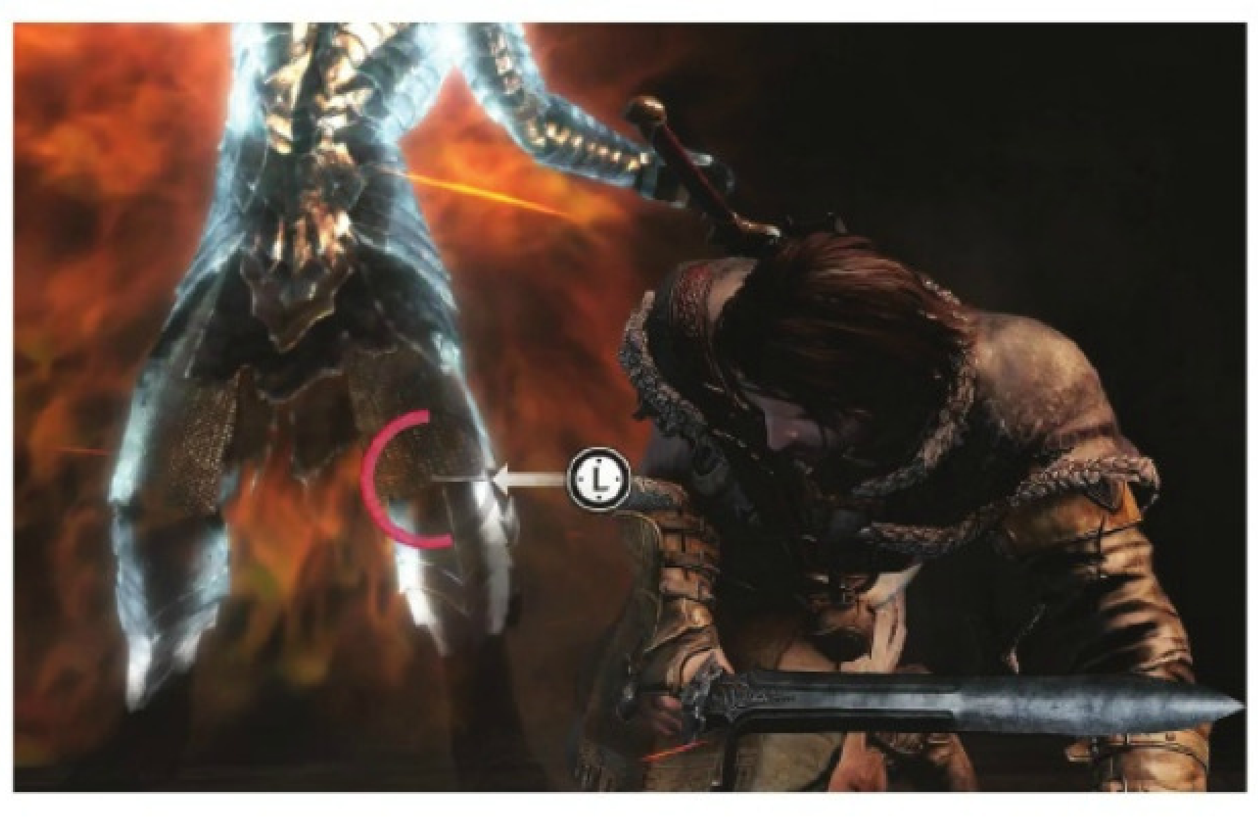
上右图 咕噜姆的登场让人意外，但和其他配角一样，来去匆匆，没了下文

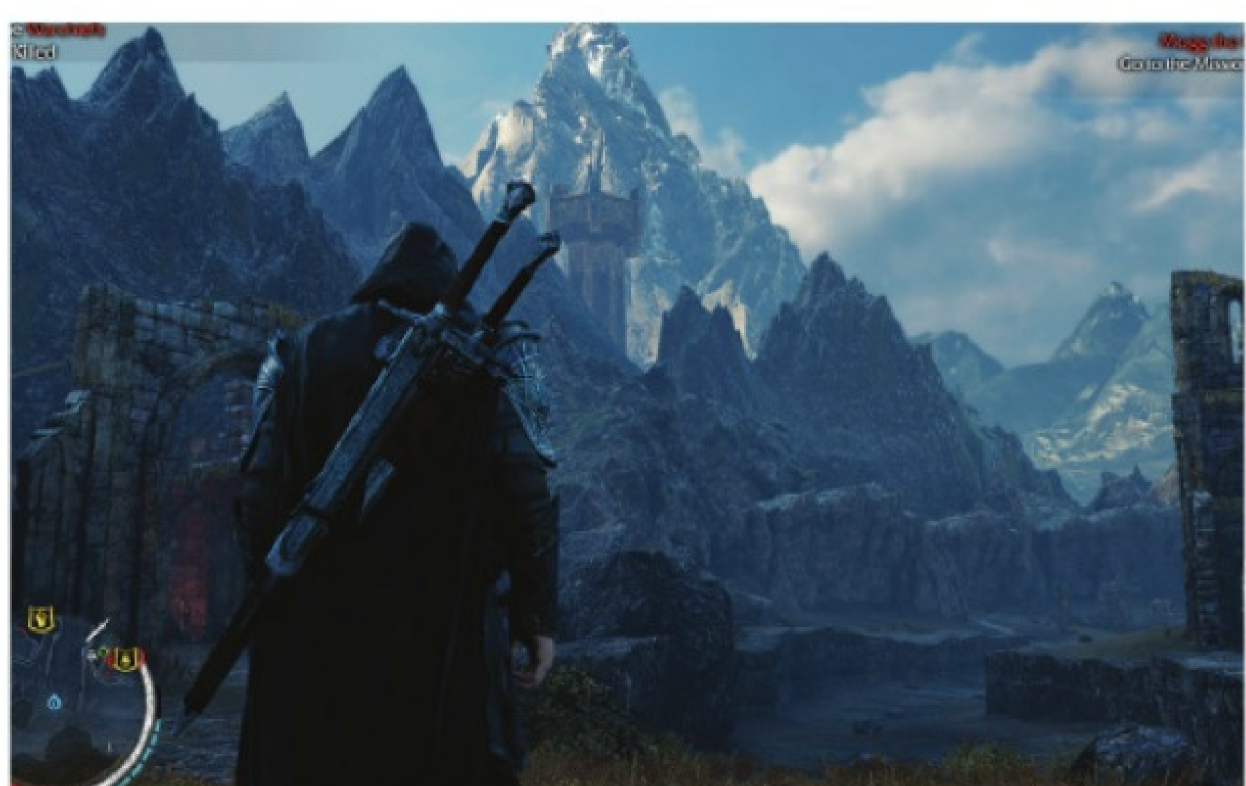


右图 玩家的每一次战斗都会在兽人头目身上留下伤痕，而他们都会记得这些伤痕

下左图 好不容易杀到灭门仇人面前结果3个QTE就结束了，实在是让人大跌眼镜

下右图 游戏的故事设定在《霍比特人》与《指环王》之间，此时的魔多还没有成为一片废土





■上海S.I.R

史诗败局

Bungie，一个熟悉又陌生的名字，他们制作了游戏史上最成功的娱乐产品——《光环》，但自他们上一款游戏《光环：致远星》后已经过了四年之久。脱离微软后的他们宣称将要打造一个比《光环》宇宙更宏大的世界，《命运》，一个简洁的名字，在经过近一年曝光后如今终于在各大游戏机平台上架。



■ 在游戏一开始，玩家被一只Ghost叫醒，这种小东西将可以帮助你传送，召唤载具或是标记目标

命运
Destiny
类型
射击
制作
Bungie
发行
Activision
发售日
2014.9.9

说实话，在参与7月的Beta之前，我对Bungie这款野心之作抱有着许多疑虑，网游般的规模，多职业的分配与RPG式的成长要素，对这家公司来说事实上都是全新的挑战，我一度认为他们想要得太多，摔得只会越狠。但我却猜错了。《命运》初上手的感觉就像是一款《光环》的衍生作品，极其顺畅而富有动作性的操作体验，爽快枪感以及手雷，近战与射击组成的战斗金三角，一切都让你感到十分地怀念与Bungie曾带来的美好时光。你会庆幸在最基本的游戏性上，他们并没有搞砸。

同时，在枪械的手感与设计上，《命运》虽然属于《光环》体系下的产物，但褪去了原作不少玩具感，更加生猛，更加向现代军事武器的方向作了改进，实弹系武器使用起来充满爽快感。不过，《光环》玩家所最希望看到的有趣而丰富的能量武器不见踪影，《光环》中个性的破盾手枪、爆针枪等在本作中一概缺席，不得不说令人十分遗憾。

虽然与《光环》在玩法上的相似令人松了口气，另一方面也意味着它与我们想象中这款游戏将会带给我们的“枪版MMO”的概念随之远去。由于一切的核心依然是围绕着《光环》式的游戏体验，也就意味着我们在游戏里不会看到MMO式的“坦克、奶与DPS”乃至更深的职业配合，三个职业在PVE中的差别事实上十分微妙，局限于“法师可以飘浮、Hunter能够隐形、战士有近战强化”等一些有限的技能，且基本与团队配合没有关系，导致游戏在组队PVE上基本处于各自为战，全队都是DPS输出的肤浅层面，这点甚至尚不如《暗黑破坏神》这样的纯粹砍杀游戏。其配合并未比四打《光环》的单人任务更多。

吞噬一切的黑洞

对于《命运》的内容，一言以蔽之，超级短。

游戏的主线剧情大约将花掉你8～10个小时的时间，并且你已经可以游历到游戏目前所有的场景和Boss战了。游戏基本上以地球、月球、金星和火星四大区域组成，每个区域都有6～7个副本结构的关卡，我们不能指望它有一个与单机游戏相同规模的体验，基本上就是在地图里设置敌人，以及防守一块阵地，打退敌人两种，不存在任何独特的剧情体验，更像《暗黑破坏神》式的关卡，甚至丰富性还要更差同时难度极低。如此差劲的关卡体验，却只能塞满一款普通FPS的单人的流程长度，无论如何是无法令人满意的。

在通关之后玩家还要继续在各式Strike任务中练级，它相当于为原来的剧情任务加入有限的随机变化，并没有真正的新内容补充。所有的Strike任务几乎配置都是赶到副本——防守战——小Boss战——大Boss战这样的流程，虽然由于难度提升以及敌人的攻击欲增强，游戏的乐趣性有所提升，令人一定程度上有玩《光环》英雄以上难度的战斗快感，但在反复数次重复的关卡后终究会开始产生厌烦，尤其是为了体验到更高级别副本而不得不刷的时候，更是让人难以下咽。不过值得肯定的是Raid副本开启后终于为游戏带来了一定程度的新体验，但其高门槛和低重复游戏价值再次将它的体验沦为一遍流的良作。



灾难式的游戏架构

可能有些人会反对，《暗黑破坏神》反反复复刷来刷去就那几幕的场景，不也一样么？或许是，然而如果《命运》真的是一款与《暗黑破坏神》完全一样的作品，或许还能令人感受到别样的乐趣，但事实上，《命运》在某些方面，却又耍起了小聪明，结果适得其反，令游戏的旅程完全变成了一场痛苦之旅。

我想先问大家一个问题，是什么令《暗黑破坏神》如此地富于魅力，如此地令人欲罢不能？是那砍杀怪物时刀刀到肉的生猛音效，还是丰富多变的随机地牢？不。答案是，刷。没错，刷装备的中毒快感才是《暗黑破坏神》让人在毫无变化的场景与怪物中度过一个又一个不眠之夜的真正原因。而《命运》的问题正出在刷上。在渡过平庸到让人想打瞌睡的前20级后，守护者战士们才真正遇到最大的挑战。在20级后，玩家依然可以提升被称之为“光明”的等级，而这个光明就取决于你刷到的装备好坏，越好的装备，光明越高，玩家的级别也就越高，从而能够得知哪个等级的任务适合自己。关卡基本完全卡死在光明等级上，你如果有22级，那么最多也只能刷23级的任务，再高，游戏允许你进入，但超低的DPS却让玩家永远不会去尝试。而当玩家到达了更高的等级，又要刷更高等级的关卡，永远不会有自己提升了能力而横扫千军的快感。因为低等级任务的效率远低于高等级。

那么，同一等级的玩家角色身上的装备会不会有差异呢？答案是，不！尤其是枪的数值，固定于等级上，比如25级的蓝装永远只能刷出伤害242的枪，导致玩家在刷装备的时候毫无期待感，唯一的期待只是希望装备能提高自己的等级，而不是自己刷出了装备能够更快地灭掉Boss，这种事基本不会发生，因为记住，当你提升了实力，关卡也会提升难度，20级的玩家刷20级的任务与24级玩家刷24级的任务体验毫无区别，因为所有的属性，和相应敌人的强度都被限制住了！

或许你认为，OK，看起来26级的Raid和28级的夜幕副本很有趣。那我就努力以刷到26级的装备为目标。然后、游戏会再次无情地痛击你。就像我刚才说的，20级～24级的Strike任务很有趣，很有挑战性。但与此相反的另一面就是，他对于需要反复刷装备的玩家来说，是一场无法喘息的恶梦。“有趣”意味着你必须全神贯注地对付这些任务，但重复的流程让每一次全神贯注都显得痛苦万分，加上掉率低到令人发指的地步，往往你几位好友努力了一下午的战果是，零。更让人有种看不到尽头的绝望。

似乎Bungie自己也开始意识到了这点。游戏里有另一种手段可以允许你用战绩来“买”到一些传奇装备。在游戏里打对战，或是打任务都可以相应得到战绩点和任务或对战的等级经验，等级经验到2级即允许你到相应的商人处，用战绩点换取传奇装备。也就是说，无论是不停打对战还是不停打任务，无论你的运气有多差，都可以通过这种堆时间的方式来买到传奇装备。这让人感到未来出现了一丝光明。但是等等，这样的话，低等级刷装备的乐趣和意义何在！？这等于是变相地把流程变成了毫无惊喜的练级！

好了，现在你有了一身紫装，看一眼自己的等级，25。很好，现在又要去干什么？嗯？似乎这些紫装不能升级？似乎需要一些……材料？我已经玩了超过20个小时，现在才告诉我这个游戏还需要材料？哦，我们都差点忘了，这游戏还有“探索地图”呢！现在它可要报复你了，25～28级你基本上都要在这些探索地图中度过。因为这些紫装武器的材料都在这些地图上随机出现，要找到它们？拼上你的眼力吧，拣垃圾时间到了。

你终于找齐了所有材料，把所有装备都升满，顺利到达了28级，现在只剩下30级的巅峰等待你去征服，最后一道坎——金装。整个游戏中最高级别的装备。你需要它才能升到30级。但如何获得呢？在这个紫装都很难搞到的世界里，你想要打出一件金装可谓是难上青天。所幸Bungie再次网开一面，设置了一个秘密商人，会在特定时间段出现在主城里。找他，你就能买到金装。完美。

我们来总结一下这一段史诗般的旅程吧。首先，我们要练级。然后，我们捡垃圾。最后，我们等商人。你知道这其中缺了哪个步骤吗？刷！！

黑暗中的曙光

在《命运》的世界里，人类所有的领地都被黑

暗蚕食殆尽，只剩下最后的城市“塔”。而玩家扮演的守护者则要闪耀自己的光之力量对抗深重的黑暗。这个超级让人想尿的日漫剧情仿佛就象征着这款巨大而空虚的游戏。玩家四处碰壁，希望在这黑暗中找到一丝光亮。最终他们拖着疲惫而伤痕累累的身体，终于在漫长折磨的尽头发现了美玉——对战。

《命运》的对战对于那些从来没有玩过《光环》的PS系玩家简直是当头一棒。你在PS系主机上绝对找不到第二款如此快节奏而注重个人技巧的Old School类对战游戏。它的操作空间和机动性比起《光环》可说只多不少，二段跳、空中滑行、滑铲动作、加速近战等动作加上护甲的设定给予了玩家接战时充分的缠斗时间，从空中打到地上，令人不由得大呼过瘾。乐趣绝非某些不停按住跑步然后无脑微冲的游戏可比。

在对战模式中，属性数值的加成被去除了。也就是说，所有的玩家都享有同一级别的护甲、同一伤害的武器（仅有武器类别区分）。虽然武器和玩家自身的技能依然起效，但仅带来一些微优势，类似COD的Perk和战地的各项解锁武器，大部分时间效果甚至还没有这两部游戏明显。可以说在平衡性上《命运》不会对低级玩家有太多的不公平。端着喷子依然可以一枪干掉一个30级的玩家，大家都在同一条件下血战。

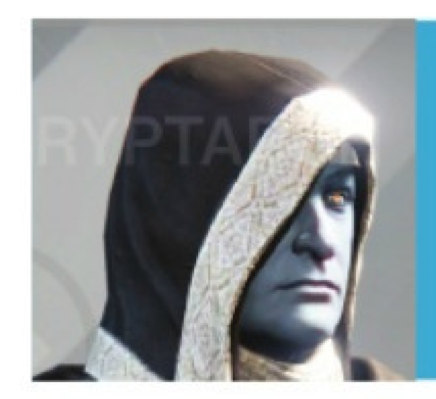
游戏的节奏有些类似《光环》，但有一点显著的不同。在《光环》中，你的雷达是会明确标出敌人的具体方位的（除非对方蹲下），而《命运》则只会有一个心跳式的标识标出其大致的方向。这样的设定有利有弊，好的是一方面为玩家在接战前的策略思考留下了充分的时间，因为对方不会马上知道你的准确方位；另一方面也要求玩家增强自己的肉眼索敌能力。在接战前产生无穷的迂回空间。而弊的是当在玩大地图的团队死亡竞赛时，由于地图大，根本找不到对方的人在哪。只能散作一团分头寻找。然后路遇敌人便拔枪怒射，导致体验相当不好。但像征服模式就没有这样的问题，因为大家都要奔向占领点。三对三的模式，一来都是小地图，其次由于可以互相救助，所以一般都是三人一起行动，不会出现散落着战斗的情况。Rumble乱斗模式，基本上可以视作一种一对一的形式，有种别样的西部片的对决感，双方都知道对方近在咫尺，要在两秒钟内就决定接敌策略，紧张感相当不错。

除了地图外，游戏还有一些不错的原创设计。比如，游戏的大地图有载具可供玩家使用，一共有类似幽灵号的浮空摩托和坦克两种，但即使玩家没有抢到地图中的载具，也可以自由地召唤自己的载具来赶路，而不会造成《战地4》中常出现的徒步走半天的情况。并且也大大加快了征服模式的节奏。其次，游戏中的重武器弹药是明确标识在地图中，并且每隔一段时间刷新的，令重武器不像是一种惊喜，而是一种可以掌握的元素。再次，每位个职业都有自己的大招存在，一经发出，能够带来相当大的优势。而要放大招就要杀人积累能量，可以视作是一种连杀奖励。但比《使命召唤》等游戏要好的是，它大多不是那种无脑的直接击杀技能，比如猎人的正职是附魔的左轮，而副职是飞速舞动的近战攻击；泰坦有践踏和防护罩；法师则是强化Buff与光波攻击。这些技能的优势很明显，但也并非无敌，也为对手提供了对应的空间。有策略地使用这些大招，也是对战的一大要点。

最后，有一个好消息，你在对战后也可以刷出装备，提升对战等级也可以换紫装。所以，我们何必还需要那些Strike任务？

结语

看着《命运》这款伟大而空虚的作品，似乎你能够看到Bungie这几年走过的悲伤命运。一个雄心勃勃的计划能够塑造一个公司，比如《光环》；也能够毁掉一个公司，比如《命运》。Bungie走入了黑暗，依然不知何处是返乡之路，那些对玩家开出的空头支票和恶劣的对应态度，似乎也正让他们变得疯狂，令这款游戏又平添了诸多令人厌恶的感觉。但无论如何，我们依然希望Bungie能从这场灾难中存活下来，用时间来修补《命运》的错误，或是重头来过，带给我们另一段传奇。P

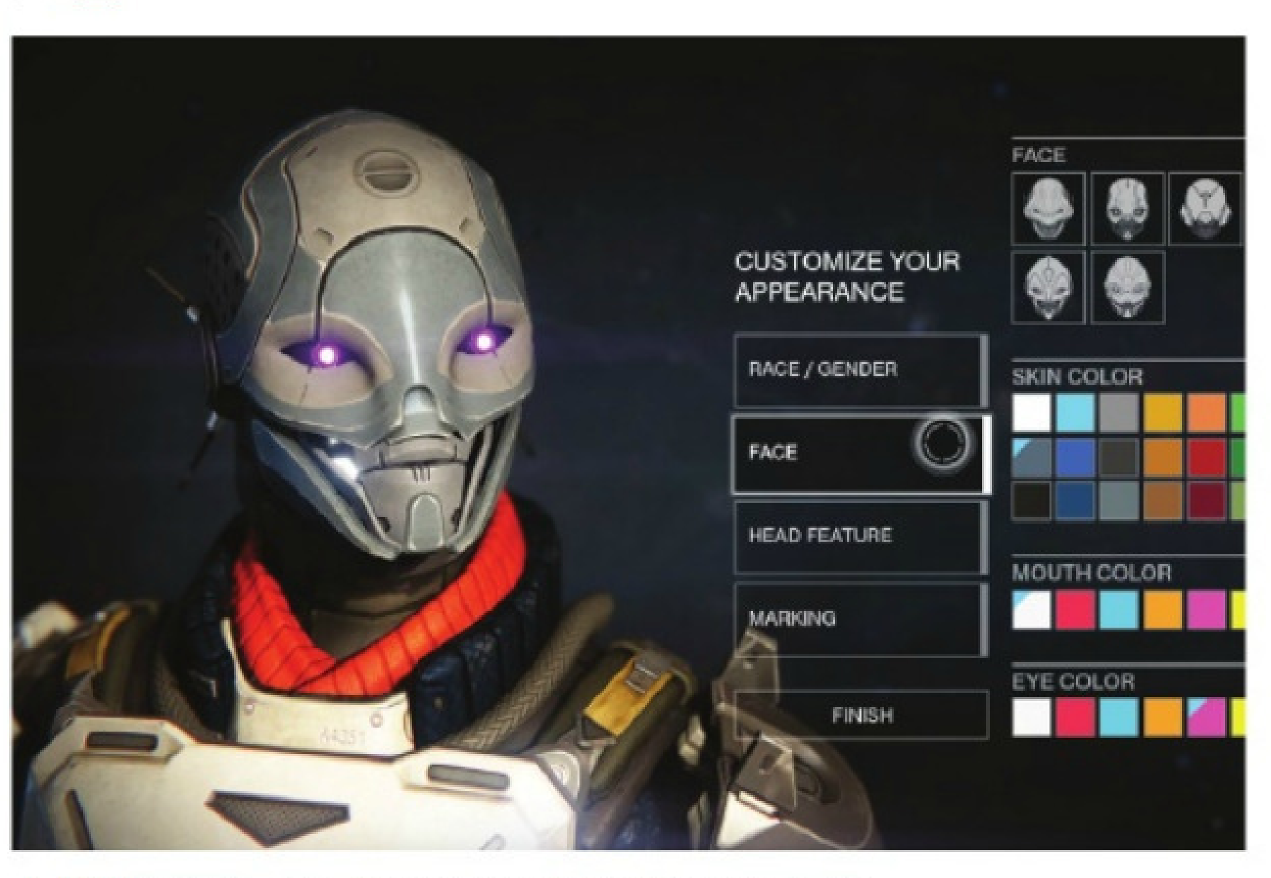


色盲鉴定师

这位鉴定师曾是万千玩家想对其掐脖子的存在，因为他有80%的机率会把你打到的紫盒鉴定成垃圾蓝装……幸好现在已经修正



左图 游戏的载具驾感并非棒，尤其是摩托，甚至超越了《光环》的幽灵号，或许是你在FPS里能体验到手感最佳的载具



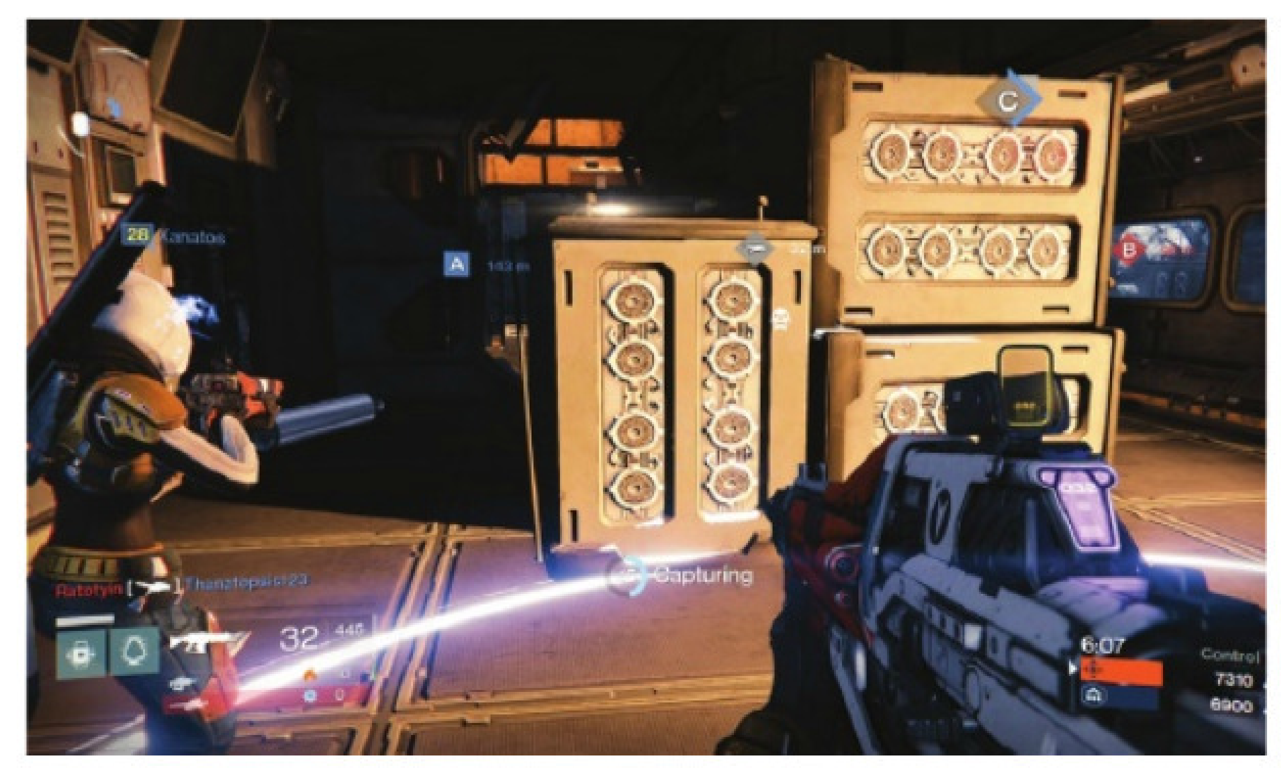
上右图 游戏有一个异常简陋的自定义角色系统，只能通过选择来定义，而不能捏脸。不过不可否认的是，机械族的造型真有种《苹果核战记》的味道



右图 游戏还未开始，我们就看到了地球上的主要敌人——Fallen族，从外型到技能都有些抄袭343《光环4》中普罗米修斯的嫌疑



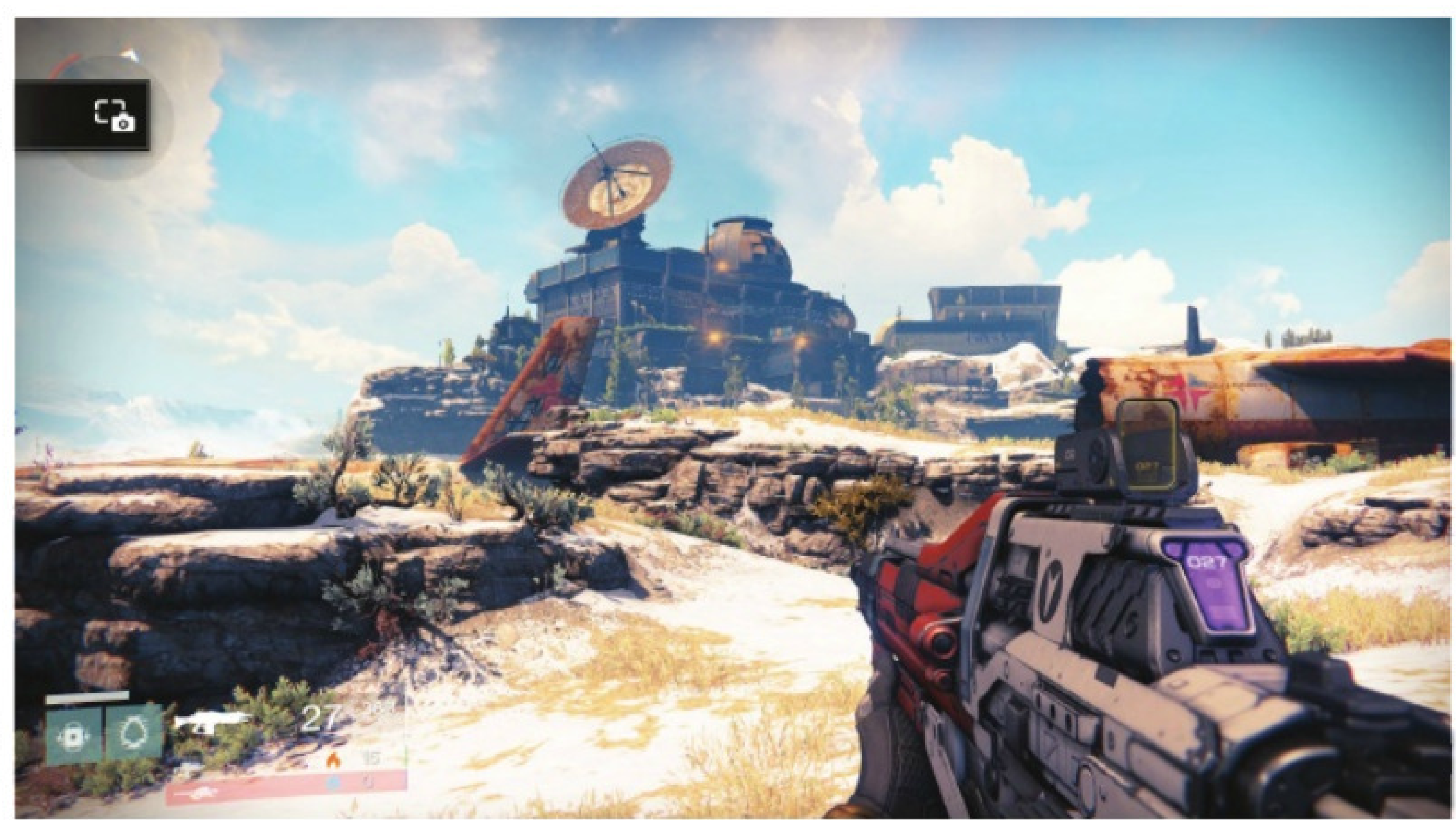
左图 游戏中的主城“塔”，外观设计很不错，不过只有纯粹一些功能性的商人，而且地方也不大。与一般MMO的主城概念相去甚远





上左图 游戏的对战内容很丰富，也相当具有技巧。其中占点的控制模式是我的最爱

上右图 在飞船上漫长的读盘或许是整个游戏最为空虚的环节



左图 当游戏进行到一定程度时，你就要在这片荒凉的土地上寻找各种垃圾，让人前所未有地感受到末世的悲情

■内蒙古 葬月飘零

这只是一个探案游戏，真的

探案在游戏领域中是一个相当孤僻的题材，甚至比恐怖游戏还要偏门的一个极为小众的题材，虽然侦探小说已经形成了较为成熟的市场，《福尔摩斯》、东野吾圭系列、《四大名捕》等等中日西都不缺少经典作品，因此也足以能够成为侦探题材游戏的借鉴对象。



■ 游戏一开场，我们的主角居然就这么挂了？

谋杀：灵魂嫌犯
Murdered: Soul Suspect
类型
冒险
制作
Airtight Games
发行
Square Enix
发售日
2014.6.3

但是探案题材在游戏领域一直以来也没有一个系列能够真正的撑起这个题材的市场，更别说将侦探题材游戏引入那些经典游戏类型的大市场之中了：本质为逻辑推理、稍微勉强能够与探案挂钩的《逆转裁判》系列如今也逐渐销声匿迹，GTA式探案大作《黑色洛城》凭借其细致入微的表情技术火了一时沉寂一世，《福尔摩斯》各种衍生探案游戏层出不穷，可都没有激起太大波澜。

《谋杀：灵魂嫌犯》以鬼魂化的噱头染指探案题材，虽然其表现能够让人眼前一亮，但亮过之后剩下的只有无尽的黑暗——《灵魂嫌犯》依然没有冲破探案题材游戏由来已久的恐怖诅咒。

探案真的不等于推理呀！

首先我们必须要纠正并澄清一个概念：探案游戏的玩法是由玩家全程参与案件的侦破，运用侦查、现场勘察、嫌犯调查、线索追踪等刑侦手段提取关键信息，并运用严谨且正确的逻辑推理还原真相，最后拿出不可反驳的证据将犯人绳之以法。而在推理游戏中逻辑推理的戏份非常重，重到那些搜集线索获取证据等刑侦手段在游戏中草草了事甚至完全没有。因此探案题材游戏与推理题材游戏虽然类似，并且大众心中的推理与探案这两个概念早已被无良媒体混淆搅乱，但二者还是有本质上的不同，我们的讨论则是在严格定义上为基础展开，简单来说只有推理的游戏并不能够算探案游戏。

《灵魂嫌犯》老谋深算的开篇比较有趣，游戏一开始我们的主角洛南就被刺身亡了，这的确足够新颖足够大胆，也的确足够吸引人，试问还有多少游戏敢于在游戏刚开始就将主角弄死？而游戏的终极目标也非常合理，同时还非常有趣：查明犯罪动机并找到杀害自己的凶手——谁又舍得拒绝能够为自己报仇的机会呢？

《灵魂嫌犯》在一开始就编好了一个绝佳的套，

将玩家的好奇心死死拴住，无法挣脱半分，而之后的事情更加精彩：灵魂状态的洛南拥有了各种灵魂能力，当他绝望的意识到求助于那些活人只是白费力气的残酷现实，洛南只有依靠自己和一身的鬼魂能力为自己报仇雪恨之后，毫不犹豫的踏上了探案之旅。一面跟踪线索捉拿犯人，一面挖掘记忆寻找自己与犯人的联系，而途中还要帮助那些冤死的其他灵魂得以安息，还要将那学恶灵驱散，一场跨越阴阳两界的追凶之旅就此展开。

同学你还有什么不满意？

尽量站在中立的角度来审视，依照《灵魂嫌犯》的游戏题材来论《灵魂嫌犯》的质量绝对在及格往上。一些时候洛南需要对付那些游荡在场景里的恶灵，杀死恶灵的方法只有一种，必须从恶灵背后接近，然后狠狠的将恶灵“拽死”，这设定虽然有点无厘头，但这种杀死恶灵的方式以及其他方法都无法战胜恶灵只能被恶灵虐的设定既让玩家有了生存压力，又赋予玩家唯一还手机会让杀死恶灵格外解恨，而在游戏后期，借助藏匿点与恶灵周旋也让游戏增色不少，为枯燥而单调的探查增加些许佐料。

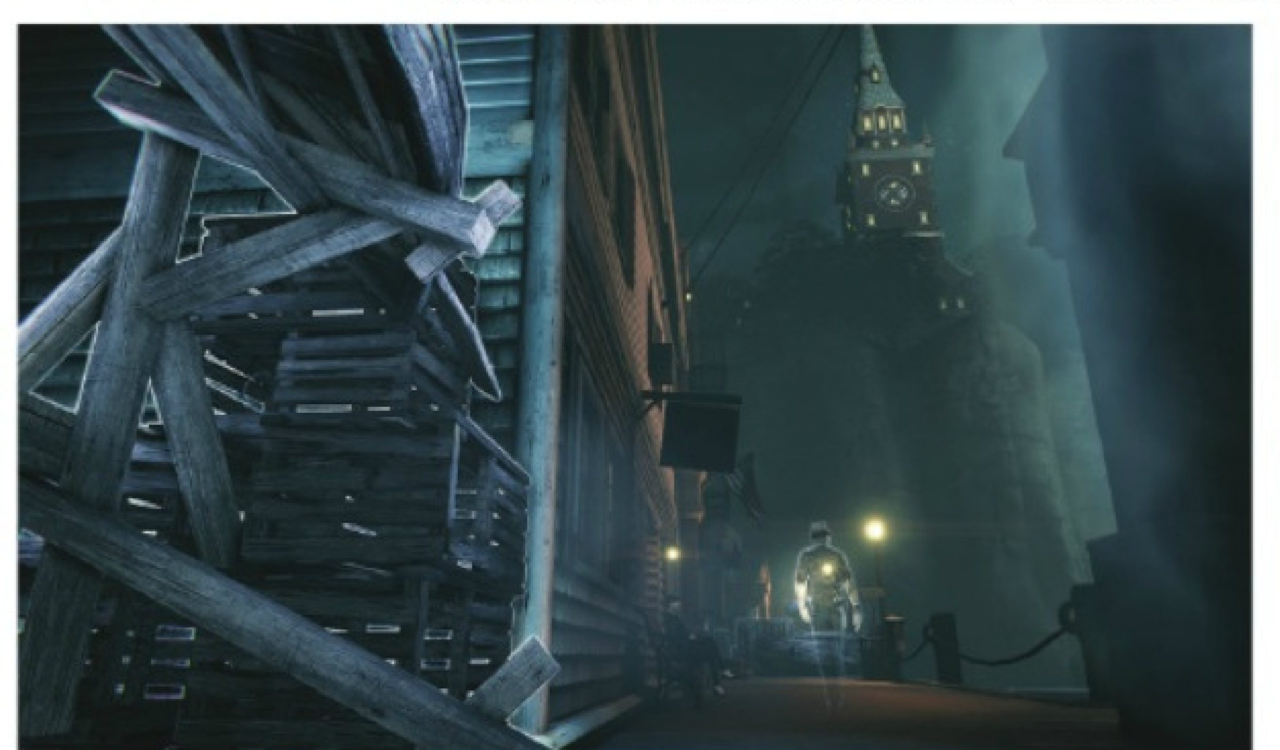
灵魂附体与灵魂迁越一样也是让人眼前一亮的绝好点子，前者允许玩家附身于各种动物抵达或是越过一些特殊区域，附身猫控制猫四处跳跃非常新奇。后者允许玩家在各个活人、灵魂甚至空气之间瞬间移动，一些区域需要玩家巧妙的借用合适的迁越位置才能抵达。在探查时，还可以附身于活人来获取他们的思考内容，可以提取遗留灵魂物质获取隐藏在细微之处的信息，灵魂洛南还可以穿过绝大多数的墙壁，看着一件件实物穿过身体也是一种较为有趣的游戏体验。无论是“拽杀”恶灵还是灵魂瞬移和附身，这些能力本身衍生出来的各种玩法其实可以更加有趣好玩，比如附身猫之后可以与猫交谈获取信息，比如利用瞬移解决一些限时机关，或者干脆二者结合起来让附身的猫咪通过一系列的限时机关等等。总之从这些好点子身上能够延伸出的玩法和创意并没有被充分挖掘并实现，你看，像我这样的小白玩家都能胡乱脑补出来的点子，作为专业的游戏开发商不应该想不到，但《灵魂嫌犯》游戏性的实际表现的确太过单薄。

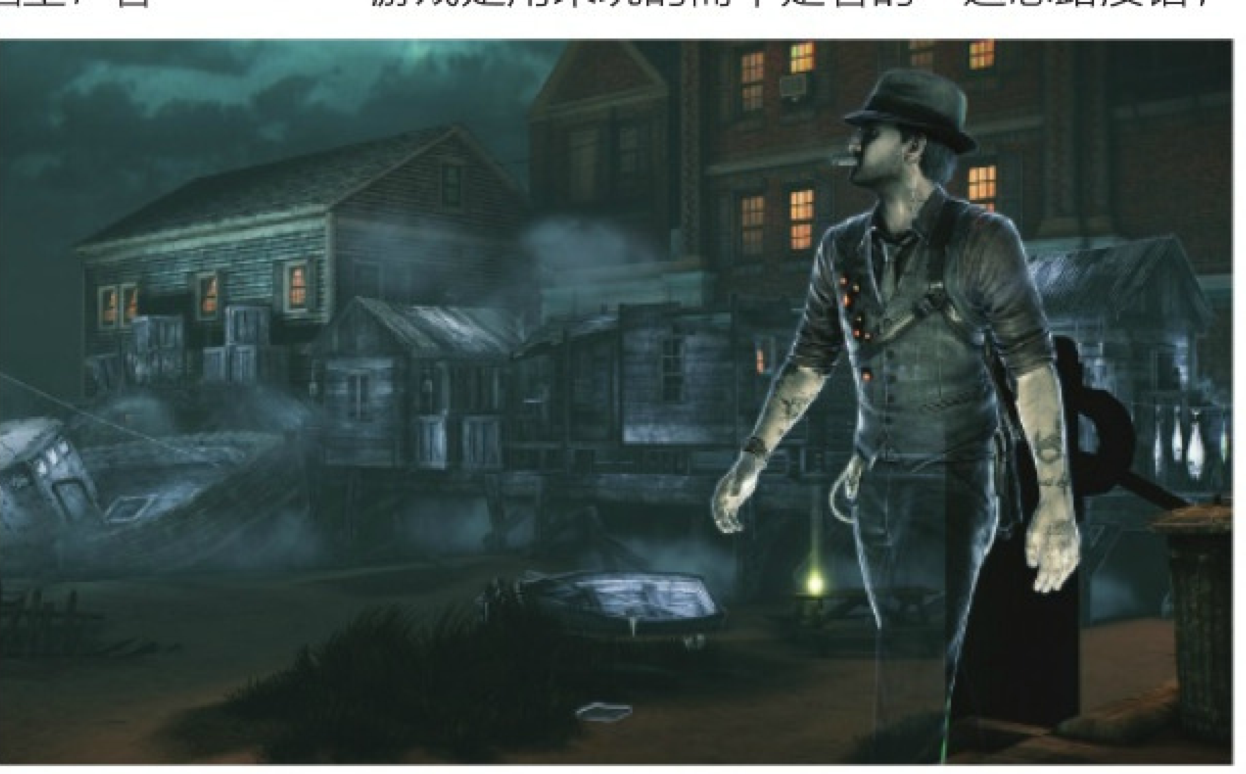
单薄游戏性的另一面则是丰满的剧情与世界观。不仅洛南要解决自己的谋杀案为自己报仇，同时还要帮助并超度那些冤死或是死前还有未了心愿的灵魂们，而这些等待超度的灵魂都有一个个的鲜活故事，帮助因酒驾死亡的酒醉司机想起他是谁，或是让一个游荡在周围不肯离去的灵魂意识到自己已经死亡的事实，加上塞勒姆小镇昏暗阴郁的气氛，算上主线故事牵扯出来的一系列故事与内容，它们共同营造出一个完整且丰满的世界观。显然，故事与世界观为主，游戏性为辅对于探案游戏来说非常适合，这类游戏要的就是一个好故事，游戏性则是实实在在的陪衬佐料，显然游戏的策划深知这一点，但却忽略了一个事实：被车枪球类以游戏性为卖点惯坏了的玩家们却认为游戏性才是游戏最重要的部分，而并非故事。

二者的认知偏差就是《灵魂嫌犯》低评价低评分的罪魁祸首。

你选错游戏了，真的

“游戏是用来玩的而不是看的”这思路没错，





下左图 阴郁的小镇，离奇的谋杀案，还有无法安息而四处游荡的亡魂。游戏的世界观有着独特的韵味

下左图 一场阴阳两界的追凶之旅，设定值得称赞

下左图 玩家可以读取活人的思想，从中寻找蛛丝马迹

但并不能够套用所有游戏，明显的例子，《暴雨》的成功就狠狠的扇了吹捧“游戏唯玩论”玩家的脸，仅以QTE式玩法推动剧情，上演一出紧张刺激的悬疑故事。显然“游戏唯玩论”虽然适合大部分游戏，但绝对不适用于一小部分游戏，《逆转裁判》是其中之一，《暴雨》是其中之一，《黑色洛城》是其中之一，《灵魂嫌犯》也是其中之一。奇怪的是玩家们对前三者能够以探案游戏题材为大前提给予其公正评价，但对《灵魂嫌犯》却没有拿出半分宽容，要论游戏性《灵魂嫌犯》拿出的些许点子要远比前三者要高得多，但为什么玩家却给出这样的反应？

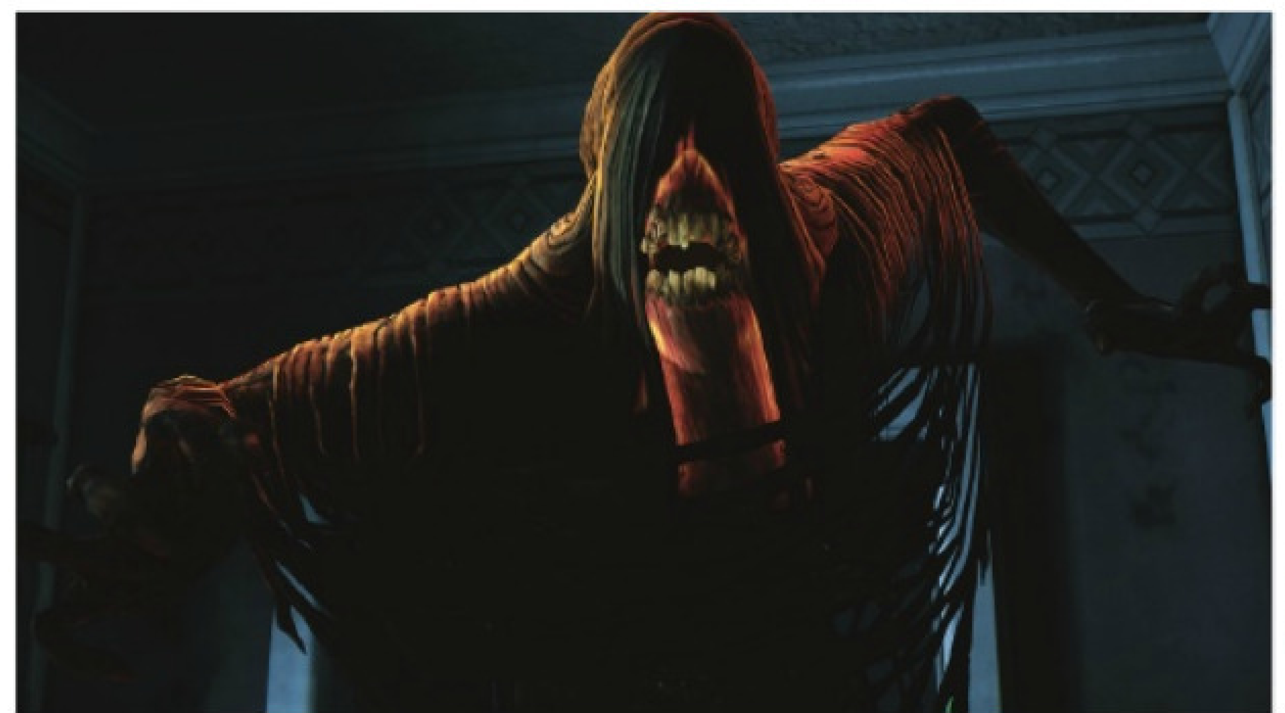
显然他们把最基础的部分弄错了。评判一款动作游戏要从动作游戏的标准入手，打击感、动作演出的华丽度与流畅度、为战斗系统增色的小要素等等方面来评判。评价一款RTS游戏要从数值平衡性、兵种设置的合理性、操作的流畅性等方面考虑。显然评价一款动作游戏不能抓住兵种设置是否合理进行批判或是赞扬，评价一款RTS游戏也不能以各操控单位的动作华丽度为主要评判标准。若真这么做了，行内人一看就知道这种评价出自外行之手，若确实出真自行家之手那么其业务水平得有多么的低呀，而且这绝对是一个讽刺味道十足的笑话。

让哑巴诵诗歌管寡妇要孩子既愚蠢又残忍，显然《灵魂嫌犯》就是这可怜的哑巴寡妇。要想玩爽快的一骑当千，割草无双左边候着；要想玩爽快的竞速，各种飞车右边列位；想要体验爽快的枪炮对射，各种FPS、TPS大作层出不穷；想要跟女神恋爱约会，海量GAL佳作里面的妹子一天一个你都泡不过来。既然有这么多选择，干嘛偏偏要在一个探案游戏里来满足恋爱、割草、竞速、射击、格斗、冒险、解谜、竞技等等种种不靠谱的诉求呢？别跟自己过不去，这真的就只是一个探案游戏呀！

偏门难登大雅之堂

平心而论，《灵魂嫌犯》剧情水准够高，丰富游戏性的要素和点子也够有趣，唯一的重大缺陷就是没有对各种要素进行更近一步的挖掘来让游戏更好玩。就凭此《灵魂嫌犯》虽然无法坦然接受各种盛赞，但绝不该遭受各种故事之外的恶评，而且讽刺的是，各种恶评中却都将探案游戏题材中最重要的故事剧情和世界观作为优点而大加赞赏。用主流方法和眼光来审视一个非主流游戏的原因复杂我们找不到答案，但另一方面却可以看的出来，主流的审美是很难接受非主流的美感，偏门难登大雅之堂的悲剧由来已久，这也造成了一种奇怪的现象：一方面骂大作炒冷饭吃老本不思进取，另一方面却又以大作的眼光来评判那些剑走偏锋的小作，显然这种评价不会得出好结果，而且无论对于玩家能否玩到更好玩的游戏还是开发商能否做出来更好玩的游戏来说，这都不是好事情。

在市场为向导的经济体系中需求决定产品，有什么样的需求就有什么质量的产品。把牛肉吃出米饭味那是骄奢，把米饭吃出牛肉味那是境界，把牛肉吃出牛肉味，把米饭吃出米饭味，这才是一个食客基本应该具备的正常素养和品味。P









上左图 对付恶灵只能将其拽死

上右图 自带noclip穿墙倒也是大多数其他游戏所无法给予我们的独特游戏体验

下左图 用我们中国文化的说法，主角这样子不就是厉鬼嘛

下左图 谁能够拒绝为自己复仇的机会呢？

■北京 digmouse

灵魂的绝响

2011年，来自加州圣何塞的独立游戏工作室Supergiant Games以《堡垒》（Bastion）一鸣惊人，清新淡雅的画风、小桥流水般的故事与配音加上丰富的RPG要素使其成为了当年独立游戏界的最大一匹黑马。3年之后，Supergiant Games带着他们的《晶体管》重新出现在我们的视野中，这一次，巨人的魔力还在么?

晶体管
Transistor
类型
角色扮演
制作
Supergiant Games
发行
Supergiant Games
发售日
2014.5.20



■ 冒险过程中偶尔也有如此温情和性感的时刻

“蕾德。”

歌手蕾德（Red）在云端城（Cloudbank）的街道上苏醒过来，身边躺着一个死去的男人，胸前插着一把巨大的剑。她用力将剑从尸体上拔出，剑却发出幽幽的绿光，喊出了她的名字。

如同前作《堡垒》一样，玩家对故事如何开始一无所知，一切在不断的前进与探索中如画卷一般展开。云端城是个到处都是神秘气息的美丽小城，散布着各种可供查阅的终端机，这里一切采取绝对民主，可以投票决定第二天的天气，或者太阳是什么颜色。和《堡垒》中在背景里评点孩子一举一动的老者一样，蕾德手中的这把巨剑承担起了讲述人的角色，她失去了说话和歌唱的能力，他替她说出心中的一切。

云端城正饱受着一群名为“进程”的奇诡生物的侵害，而这把名为“晶体管”的奇怪巨剑给予了蕾德战斗的能力，她可以如《堡垒》里的那个孩子那样在实时与敌人周旋，但她终究寡不敌众。来开个挂吧。晶体管赐予她Turn()来停止时间，计划好每次行动，再以迅雷不及掩耳盗铃之势迅速施展出来，给进程好好地上一课。

这种奇异的战斗模式与我们熟知的近年来欧美ARPG中常见的暂停模式不同，在每次Turn()之间蕾德几乎没有反击能力，只能依靠隐身和冲刺等技能来躲避攻击，为充能中的下一次Turn()争取空间。

电子世界争霸战

没有人知道云端城是什么地方，在前行中，蕾德不断地遇到死去的市民，晶体管却可以从他们的身上获取名为“函数”（Function）的全新技能，在每个存取点（Access Point），这些函数可以被安装到晶体管上，每个函数都有主动、被动、组合三种方式，任意一个函数都可以作为一个主动技能、一个被动技能，或是某个其他技能的加强组件，最重要的是，每个函数的三个组合方式里，都隐藏着它曾属于的那具躯壳的故事。

没有人知道云端城是什么地方，没有人知道“进

程”是什么，蕾德也不知道云端城的居民都去了哪里。和晶体管一起冒险的旅程带领她进入这座城市的最核心地带，她并不孤独，晶体管温暖磁性的嗓音陪伴她在一次又一次与愈发狡诈的“进程”的战斗中保存下来，他会给这些怪物随意起名字，她则负责计划好Turn()和辗转腾挪，有时候她也会用舞姿和低声的哼唱提醒我们她也曾在聚光灯下闪耀她曼妙的身姿。在PS4版上，晶体管的声音会从Dualshock 4手柄的扬声器中传出，手柄的光条也会随着他的话语不停闪动，仿佛晶体管就握在你手中。

云端城的故事在蕾德的历险中随着一个又一个函数的组合与排列逐渐显露出来，一个名为Camerata的神秘组织在幕后操控着云端城的一切，“进程”则是这个恍如杰夫·布里奇斯《电子世界争霸战》中的创世界一样的数字领域的基石，但厄运的到来打破了这种宁静。晶体管是云端城世界的钥匙，连接云端城与被称作“乡间”的极乐世界，蕾德找到了他，或者说，是他找到了蕾德。她利用他获得云端城的Root权限，发现了Camerata的一切。

云端城的故事本身并不是让《晶体管》充满魅力的最重要因素，而是它极具艺术感的外在表现和整个叙事脉络充满智慧的展开方式，前GameSpot主编Greg Kasavin负责撰写的剧本通过函数的一次又一次组合抽丝剥茧一般呈现在玩家面前，这是一个技术气息浓厚的赛博朋克世界，但又不是单纯的0与1的组合，不是一块冰冷的电路板上了无生气的电子元件。在Darren Korb谱写的爵士气息浓厚的温暖音乐的衬托下，《晶体管》的故事带着一种超脱灵魂的魔力，让人在追寻真相中欲罢不能。

结语：不再清新的冒险

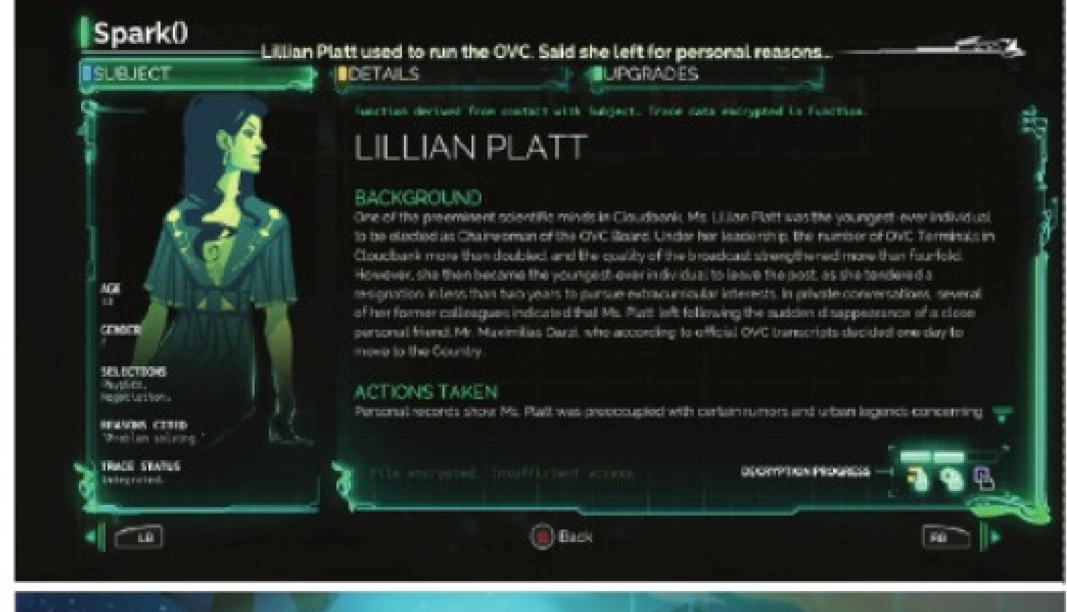
《晶体管》并未从《堡垒》的模式中摆脱出来，某种意义上说，它既是《堡垒》的精神续作，又像是后者的故事在一个全新世界观下的重新演绎，只是这一次，爱情、权力、欲望交织出了一篇比《堡垒》黑暗得多的冒险故事，文字与设定间的程序术语则赋予了这个故事浓烈的赛博朋客气息。

作为一款15美元的独立游戏，5-6小时的一周目流程尚可接受，战斗系统上各个函数之间的平衡性比较简单粗暴，若是不刻意启用提高难度与经验值获取的限制器（Limiter），玩家在战斗中几乎不会遇到显著的挑战，好在如果玩家想了解游戏的全部剧情，就要升到更高的等级来解锁所有的函数并加以排列组合，二周目是绝对必须的，在二周目中敌人的配置与强度都会有显著提升，整个流程才算得上是颇具挑战。

它讲述了一个更加黑暗离奇的故事，叙述了一个需要思考才能解开的谜题，让我们在时间与静止之间流转，用美妙的音符和细腻的笔触温暖或冰冷我们的心，一件互动娱乐的艺术品，大抵也不过如此了。P









左上图 真的是个大团圆的结局吗？

左下图 停止时间也不是万能的，“进程”也有自己的一招半式

右上图 每个函数都曾经属于一位云端城的居民，他们的故事则要激发函数的全部三种潜能才能知晓

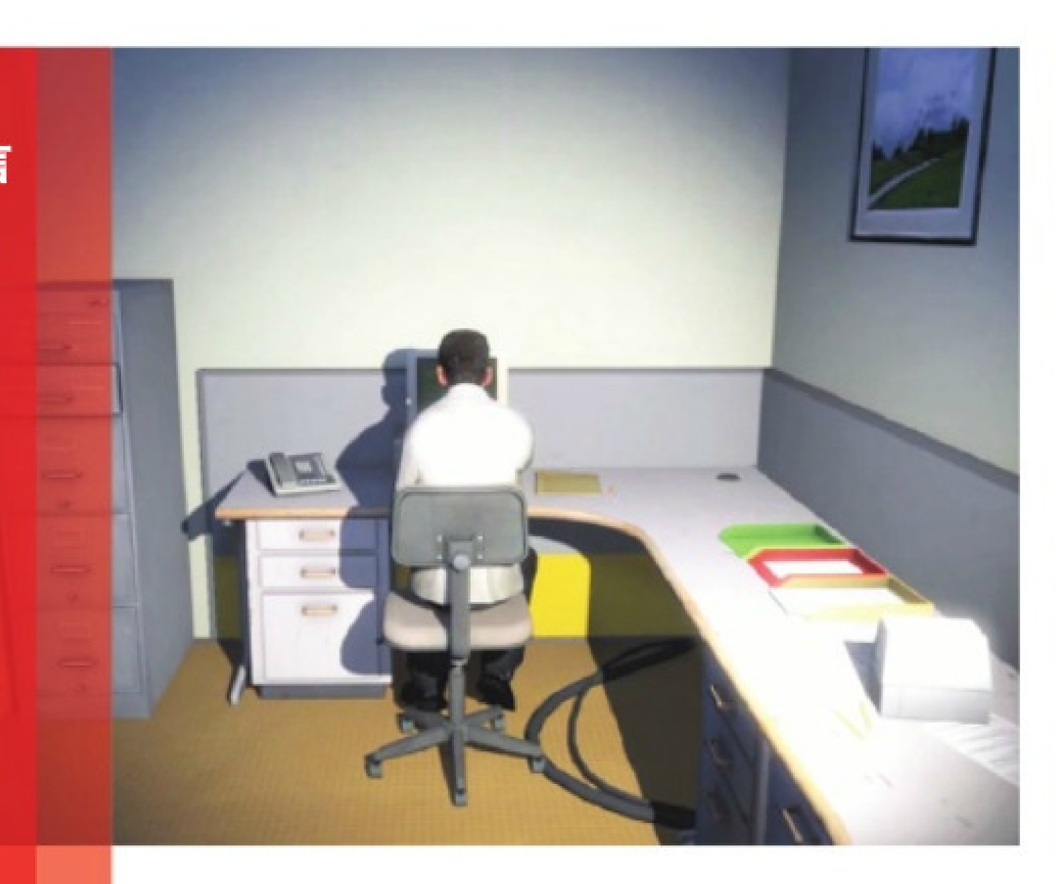
右下图 若是觉得战斗太简单，还有名为“稳定性测试”的挑战地图

■北京 坏字发条橙

妙想天开的寓言

从形而上学到解构主义，在经历了漫长的发展与演化之后，成熟的艺术形式纷纷展现出了从简单直白到复杂深邃、从流于形式到别有寓意再到“令评论者无言以对”的进化趋势——这点从音乐、文学再到绘画与建筑等类型皆可列举出不少例子。

史丹利的寓言
The Stanley Parable
类型
叙事
制作
Galactic Cafe
发行
N/A
发售日
2014.2.18





另一方面，尽管发展时间相比之下要短得多，但在各种拥有前卫理念的制作人思潮影响之下，如今的电子游戏领域同样也不乏表现形式与境界超越常规标准的作品——《史丹利的寓言》便是最为典型的范例之一。

史丹利的快乐人生

让我们见见史丹利，这个故事的玩家一号；
史丹利是一名雇员，雇员的编号是427；
他的职务是按按钮，循规守矩，千篇一律；
他不在乎自由意志，只关心自己开不开心；
你问他开心不开心？是的，史丹利很开心。
接收指令再去执行，不思考的生活多惬意！
然而好事长久不易，这个故事也不是特例——

有这么一天，史丹利发现自己面前的屏幕渺无动静，绿色的光标依旧在闪烁，但是指令——那些每日驱使自己行动的神秘字符——已经整整有一个小时没有更新；到底发生了什么事？为什么偌大的办公室一片沉寂？第一次，427号雇员史丹利做出了不同寻常的抉择：他决定去出门看个究竟。

史丹利没有想到的是，就像第一片推倒的多米诺骨牌，这个源于自由意志的选择激活了一系列连锁反应，命运从此不再单调乏味。他有可能重获自由，有可能死于非命，有可能经历各种磨难之后精疲力尽地发现自己只是寓言游戏的主角。但是无论结局如何，我们都要牢牢记住——

这场游戏永远不会结束。

史丹利的人生永远开心。

自由意志的虚与实

作为“交互类艺术”的最典型代表，从诞生的那一天开始，游戏——不管它插电与否——所包含的主题当中，“投入与回报”的逻辑关系就是所有制作人永远无法忽视的核心。

游戏好玩不好玩，值不值得消费者掏钱购买，其核心理由说穿了并不复杂——玩家在整个过程中消耗的时间精力以及物质成本是否能够从游戏给出的回馈中得到满足，这就是问题的答案。而对于如今表现手法愈发高明内涵主题越发深邃的游戏作品来说，要想满足愈发刁钻的玩家口味，对于开发商来说面临的考验无疑也是愈发严苛。从横向对比的角度来看，传统大牌商业游戏可以选择的底牌还有不少——可以砸钱换取更高的图像质量，可以砸钱换取更出色的脚本演出，可以砸钱换取更优秀的剧情设计，甚至就算无钱可砸也可以打出“情怀”“品味”“艺术尊严”一类的滥俗牌博取玩家的同情。然而对于独立游戏来说，以上路数基本无甚参考价值——资金永远是不够用的，品牌效应基本上也是从零开始，要想一鸣惊人博得玩家关注，“不按常理出牌”几乎是这些白手起家的制作人最合理的选择。

毋庸置疑，《史丹利的寓言》便是一款遵循以上原则开发制作、彻底背离传统游戏思路的另类之作。这部游戏没有出色的画面，没有优秀的音乐，甚至连传统意义中的“剧情”与“游戏性”都一并缺席，唯

一保留的只有一项子命题：选择。在这部游戏当中，玩家/史丹利，或者说玩家操纵的主角史丹利，当然也可以理解成化身为史丹利的玩家本身，将要在流程中面临一个又一个看似简单实则影响深远的选择——有些选择会让我们终获自由，有些选择会让我们一命呜呼，有些选择会让我们陷入名为“无题”的哑剧当中，有些选择会让我们不得不手动重启游戏，重新面对那个并不陌生的开场片头——事实上，最后一个结局几乎是所有选择的必然结果，正如过场读取画面中的提示那样，“永远不会结束”。

最为讽刺的是，在所有的结局当中，所谓的“自由”恰恰是严格遵守背景对白的提示，一板一眼地执行“指令”得出的最终结果。多么精彩的双关讽刺！看看在其它选择路线里“不得好死”的玩家/史丹利/玩家化身的史丹利，即便在理性思维当中不愿承认，但在感性想法中依旧愿意把这个结局当做“最佳选择”的玩家势必不在少数。只不过，当一切选择终成定数，当游戏结局的画面最终淡去，当我们面前的显示器上再次出现那个“无限嵌套”的初始画面时，难免会有这种想法出现在我们的脑海之中：自由意志究竟是货真价实的真相，还是存在于“指令”——或者说“规则”——之下的“妥协”施展的幻术？

从戏剧到寓言

上个世纪中叶，英国教育家、诗人、作家兼语言大师安东尼·伯吉斯曾经创作过一本非常著名（恶名昭彰）的幻想小说——《发条橙》。尽管这本奇妙的小说篇幅并不长，内容也多为“充满恶意与讽喻的诙谐小调”，但其中针对“自由意志”的深刻探讨却足以让人收起下流的嬉笑板起面孔严肃探讨。这本小说曾经被一位史丹利（Stanley）——斯坦利·库布里克（Stanley Kubrick）——改编成了电影，并以“知名禁片”的传说在各大影评爱好者当中广为流行。

不不不，这样子绝对不行。倘若《史丹利的寓言》仅仅是一部形而上探讨“选择”与“代价”的游戏，那么上面这个玩弄双关把戏的开头还算靠谱，但是真遗憾——这部作品的表现内容显然没有那么单纯。如果一定要利用对照的手法进行列举分析，那么《发条橙》恐怕不是什么合适的范例，同样来自安东尼·伯吉斯的《莫扎特与狼帮》倒是个不错的选择。

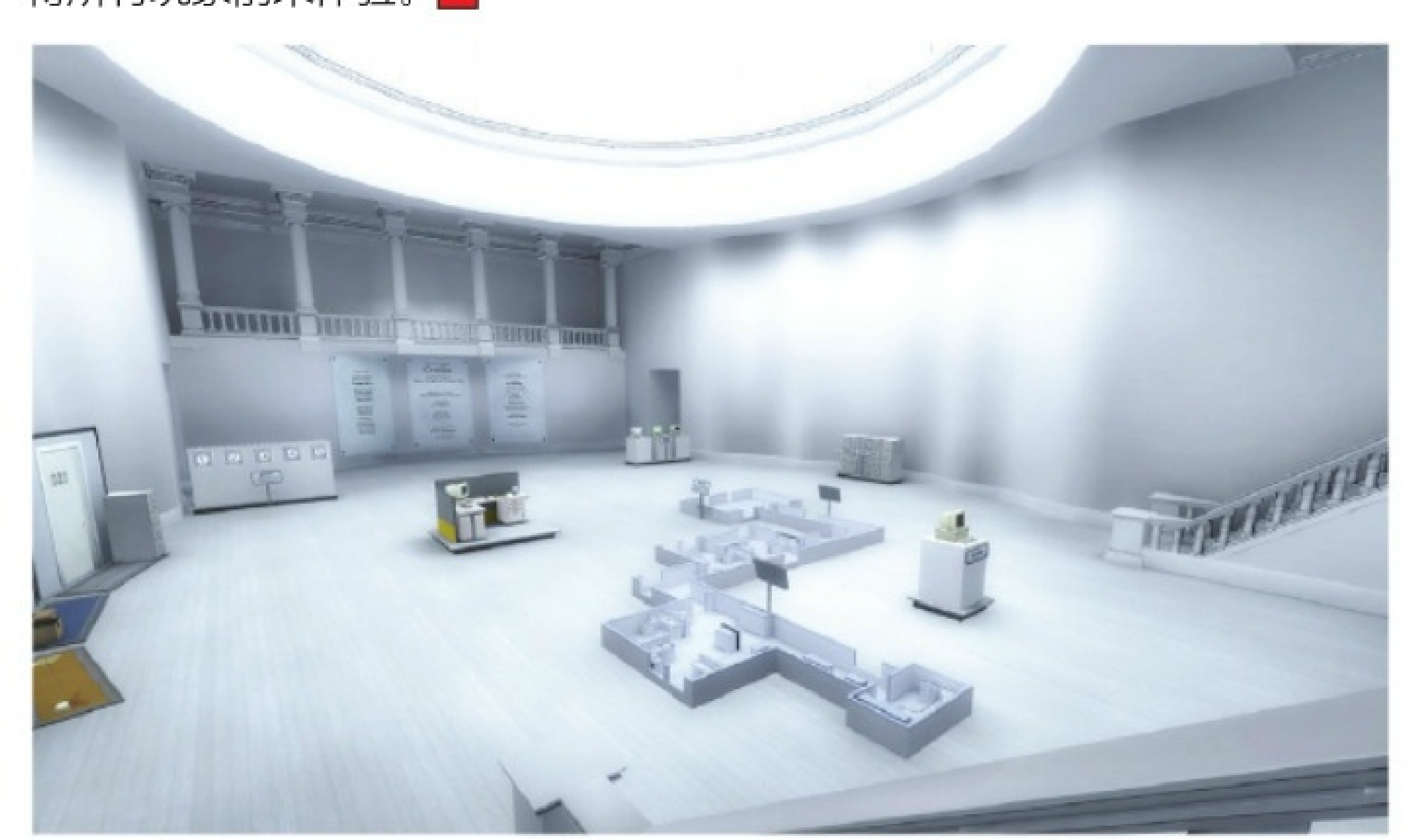
尽管在知名度上远逊于小混混亚历克斯的作恶史，但在内容表现技法方面，这部奇书似乎要胜过《发条橙》不止一重境界：想象一下，把对话录、歌剧、电影脚本和作者自身的点评糅合在一起会产生何种结果？《莫扎特与狼帮》就是答案。在这本奇妙的多元化小说当中，伯吉斯先生堂而皇之地亮出了“我的作品我自己评断”和“堵死所有的点评角度，让喜欢嚼舌根的读者无路可走”的态度——于是民间评论家纷纷哑火，乖乖地举起白旗埋头看书。

就某种程度而言，《史丹利的寓言》的表现手法和《莫扎特与狼帮》几乎如出一辙：仔细聆听那个喋喋不休的旁白针对我们做出的每一次选择做出的评论，我们不难发现所有常规游戏评论文章中常见的桥段——隐喻，设问乃至多元化的尝试——都在絮絮叨叨的背景解说甚至游戏本身的情节中得以展现，天哪，为了强化说服力他们甚至还借用了《我的世界》和《传送门》的游戏画面！既然已经做到了这个份上，那么我选择投降——完整的内涵已经呈现在所有玩家的面前，倘若认为徒有其表的“借用”还不够给力，那个展示游戏设计素材与思路的“博物馆”应该会让人无话可说。

总而言之，《史丹利的寓言》就是这样一部奇妙无比的作品——注定不会大卖，也注定不会成为改变游戏工业的传奇大作，但作为一部全景展示“游戏的表现方式究竟可以达到何种程度”的范例作品，它值得所有玩家前来体验。P







左上图 形而上的选择遍布史丹利探索的每一个环节——有何寓意？试过便知

左下图 你的结局之一：心智失常，横尸街头，是否满意？

右上图 OK，我投降——你把一切内容都摆在这儿耍我，是不是？

挂羊头，卖狗肉

MOBA游戏的市场细分



■北京 木然

市面上的MOBA游戏大致可以分成三类：竞技向、娱乐向以及半竞技半娱乐向。不同的游戏在讨好不同的用户，不过《风暴英雄》是最大的变数。

如果没有记错的话，MOBA这个概念最初是由拳头（Riot Games）提出的，用来替代“类DotA游戏”这个概念，也便于和DotA区分。虽然《英雄联盟》（LOL）刚出来那会儿抱的还是DotA的大腿，但是企鹅大手一挥说不要在意这些细节，现在LOL已经火了，所以下文还是暂且使用MOBA这个称呼来指代那些所谓的“多人在线战术竞技游戏”吧。

市面上的MOBA游戏大致可以分成三类：竞技向、娱乐向以及半竞技半娱乐向。往竞技方向做的，再怎么也很难超越DOTA2和LOL，所以基本上没人敢在这块跟两位前辈叫板。下半年上市的几款MOBA，还是以娱乐或半娱乐半竞技为主，尽管如此，它们也是不尽相同，并且有各自的人群定位。也就是说，MOBA游戏做到今天，已经进入了一个细分市场的阶段，开发商不仅要区别彼此，还得跪舔用户，分析用户需求，根据用户的口味改良。就算是一坨屎，也要吃出不一样的味道来。

下面我们借几款非主流MOBA，看看如今的市场已经细分到了什么程度。

《三国争霸2》：“真三”玩家再聚首

笔者曾不下十次地在网上看到“‘真三’多久没更新了”的提问，每次下面都会有好心网友解释：“‘真三’不是没更新是玩家只玩3.9d导致后面的版本都没什么消息。”作为曾经（被吊打）的“真三”玩家，也身为早期起凡《三国争霸》内测的参与者，笔者有一言请诸位静听。

昔日DOTA、IMBA之时，电竞衰落，叫兽当道，喷子逞凶，熊仔扰攘。

真三之后，BUG、全图、国家接踵而至，霸占VS，涂炭11。

因之，平台之上，刷分横行，蜀魏之间，送头猖獗。

以至素质低下之辈汹汹战网，手残无脑之徒纷纷上位。

以至游戏沦为废土，玩家饱受荼毒之苦！

值此悲剧之际，起凡又有何为？

起凡之生平，我素有所知：

彼世居魔都，初以平台起家，理当净化环境，兴我真三。

何期反助VIP，图我RMB！

罪孽深重，玩家不容！

（以上参考94版电视剧《三国演义》诸葛亮怒喷王朗桥段）

总的来说，“真三”环境恶化，《三国争霸》作为“真三”的模仿者，在匡正风气方面没有什么举措，反而大搞VIP和特权化。《三国争霸》的唯一优点就是它不像“真三”那样停滞不前，而是不断发展，主要体现在英雄的更

新和平衡性的调整上，而且它的画面也比老旧的WAR3要好一点，当然，仅仅是一点点。《三国争霸》由此吸引了一部分“真三”的玩家，不过时间一久，大家很快就觉得这个引擎和画面不够看了，于是乎起凡趁热打铁推出了续作《三国争霸2》。

虽然很久没有接触过“真三”了，但是看到那个画面我就知道，熟悉的三国又回来了，还是一样的英雄，还是一样的技能，虽然看到某个生作古人样的武将丢出斯温的风暴之锤略感违和，不过看看《三国争霸2》的图标再看看DOTA2的图标应该也可以理解了，人家这是在向大哥看齐啊，尤其是画面。瞧瞧这建模这贴图这光影这渲染，差点让人以为冰蛙偷偷拿Source引擎做了个三国版DOTA2。另外在游戏系统方面，还加入了河道神符、树林、昼夜、高低坡等“改进”。这不都是DotA的东西吗？据我所知在《三国争霸》一代中是没有这些设定的，时隔这么多年才去“借鉴”DotA，起凡的策划真是反射弧太长吗？

非也，《三国争霸2》之所以这么改，确实有别的原因。上文表，《三国争霸》吸收了一部分“真三”玩家，不错，但不是全部。“真三”玩家里也有像DotA一样固执不肯舍弃WAR3的，原因有两个，一是看不惯模型，二是《三国争霸》并没有继承“真三”和DotA的复杂性和战略性。前一点《三国争霸2》无能为力，这是个人审美的问题；后一点却是它可以争取的，通过吸收DotA的设定，《三国争霸2》在竞技性上拥有和“真三”平起平坐的资格，甚至超越后者。

这样一来，《三国争霸2》要争取的用户群就很明显了：“真三”遗老，包括那班后来转行去打DOTA2或LOL的职业选手。它的目标就是通过聚集一批牛逼的“真三”老玩家，振兴国内的“真三”联赛，当然，是在自家平台上。如此既可以避免和DOTA2、LOL正面冲突，又可以树立竞技MOBA的形象——原谅我打自己脸了，但这个做法实在是很聪明。我不得不佩服起凡的机智：在“真三”没落的时候，取而代之，成为新的标杆，就像DOTA2取代DotA一样。如果《三国争霸2》也能把线下赛办得风生水起，它的地位和影响力将远超前作和“真三”，甚至和另外两位大哥并驾齐驱——别怀疑，它的野心就是这么大。

《300英雄》：2.5次元大杂烩

《300英雄》大概就是那种你看到就会自动脑补弹幕吐槽的游戏，反正我第一次见别人玩儿的时候满脑子都是“我靠这什么玩意儿”“什么乱七八糟的英雄”“这跟LOL也太像了”“这特效快赶上86版《西游记》了”之类的文字飘过，不过无法否认，它的影响力还蛮大，无论是伪宅还是真宅，都能找到玩这个游戏的理由。

之所以这么说是因为，《300英雄》里出现的动漫角色不仅有大众二次元明星，例如三笠、索隆、Saber这些声名远播的大咖，也有对真宅才有吸引力的灵梦、六花、伊卡洛斯等萌物。至于其他的英雄，像曾小贤、关二爷、斧王之类的，我认为在一个把自己定位成“动漫MOBA”的游戏里只是起补充作用的边缘角色。没有哪个DotAer会因为《300英雄》里有DotA的英雄而去玩这个游戏，但东方粉、Saber粉、Jump粉等各种粉就会，换句话说，这是个粉丝向的游戏，玩家才不管什么平衡性或游戏性，他们只要求官方把自己喜欢的角色做得好看和厉害就足够了。中青宝为这个项目招了些什么人我不知道，但可以肯定，要求栏里有一条是“熟悉各种动漫角色”，因为下到英雄设计，上到营销广告，我都能闻到一股浓浓的二次元气息。

不过《300英雄》的缺陷也很明


▲游戏虽然是山寨“真三”但也是许多人逝去的青春


▲这画面在国产MOBA里能排得上前几名了


▲《300英雄》UI、地图、物品无不散发出一股浓浓的山寨味


▲英雄多救不了《300英雄》，能救你的只有游戏性



▲这么明目张胆地盗图做广告真的没问题吗

显。虽然它收录的英雄数量堪当这个称呼，但整体上却是多而不精，更何况还有一些形同鸡肋的角色。它的定位是“动漫MOBA”，但须知，动漫的范畴也不小，从粉丝群体的内部划分看，无疑已违反了本文主旨。《300英雄》以为自己能够讨好所有玩家，但实际上是不可能的，即便把整个草帽海贼团的角色都拉进来，来自《海贼王》的粉丝也不会多多少，这就是它的局限性：想玩的早就来了，不想玩的怎么骗也不会来。《300英雄》的受众被限定在那群喜欢游戏又喜欢动漫的宅，而宅的脑回路又跟常人不太一样，他们所认可的游戏形式也各有不同，所以再滤一滤，剩下的就只有很少一部分了。如果只指望这一部分，那它也别想走远了。动漫和游戏一样，也是有生命周期的，新鲜劲一过，还是得靠游戏性留人，没有？那不好意思了。伟哉《300英雄》，真是成也动漫，败也动漫。

《无限危机》：为本命而战

上文表，《300英雄》的缺憾是多而不精，大而无实，下面要介绍的这款游戏恰恰相反，尽管在国内知名度不高，但在欧美市场可谓一呼百应，而且它也和《300英雄》一样是个动漫MOBA，区别在于后者英雄多为日系，而前者则由DC旗下的漫画角色组成。它就是由华纳兄弟、Interactive、涡轮娱乐，以及DC Comics这四家公司共同开发的《无限危机》。

《无限危机》改编自DC同名漫画，出场英雄几乎覆盖了DC旗下的所有人物，不仅可以操纵正义联盟的蝙蝠侠、超人、绿箭侠等超级英雄，还可以使用那些知名反派如小丑、丧钟、毁灭日。游戏中的地图不分上中下路，而是做成了类似LOL“统治战场”的形式，而且操作、技能和UI也与LOL非常相近，玩过LOL的玩家可以迅速上手。

《无限危机》上市后很快就得到了许多北美玩家的好评，一方面是四大公司联手，游戏质量有保障；另一方面则是北美基本上属于DC漫画的主场，几乎不用考虑群众基础的问题。所以这游戏在北美火是很正常的，但国内代理至今仍无消息，是不是因为国内没人看DC漫画呢？显然不是。国内较“主流”的DC粉丝群体有哪几个呢？我列举一下，诺兰DK三部曲带动的老爷粉，在《钢铁之躯》上发展出的大超粉，美剧《绿箭》培养的绿箭粉，以及将来围绕同样是美剧的《闪电侠》产生的闪粉。再具体分析一下，老爷粉当中很多人粉的其实是DK甚至是诺兰，尽管数量多但完全是电影工业的胜利，跟美漫一毛钱关系都没，后面那几个情况也差不多，刨掉伪粉，真正爱美漫的不足十分之一。况且国内流行的超级英雄IP大多属于DC的对头漫威公司，许多人根本分不清DC宇宙和漫威宇宙的区别，只靠这点群众基础劝服投资人引进价格不菲的《无限危机》，哪个公司的项目总监口才这么好？

不过话说回来，超级英雄市场在国内还是一个没有开发的领域，无论DC还是漫威，都大有潜力可言，关键在于他们如何在中国经营自家IP。每年几部的超级英雄真人电影是提高IP辨识度的最佳机会，宣传跟上了，对未来跨领域发展大有稗益，无奈两家公司只想着圈钱了，漫画什么的完全不在乎，导致电影过境，留下的只有票房，以及一地未吃完的爆米花。

《网易全明星》：国产自嗨

非三国题材的MOBA游戏里，《网易全明星》（以下简称“全明星”）算是国产元素用得最多的。尽管最近几年以抱暴雪大腿为主，但网易还是掏出了


▲这是国内没多少粉丝的水行侠（海王）


▲《无限危机》美中不足的是人物动作略僵硬，尤其是“黄灯”和“绿灯”


▲从这个角度看《无限危机》的画面细节还不错



▲一大波“全明星”正在接近


▲《网易全明星》把“混脸熟”演到了一个新的境界

代表十款游戏的十个英雄表示我有特别的开发技巧。遗憾的是，这些英雄在大部分不玩网易原创游戏的玩家中知名度不高，咱比较熟悉的大概只有《梦幻西游》的剑侠客和骨精灵了。

不过这不是问题，网易本来也没打算拿“全明星”招徕其他客人，这个项目目的在于把这十款游戏的玩家“二次利用”，让他们换一种姿势体会游戏的乐趣，反过来还可以推广其他的游戏。随着加入的英雄和涉及的游戏越来越多，影响力也会逐渐扩大。虽然是小圈子里的内循环，但对玩家、游戏、以及网易自己都有好处。

我觉得这种模式如果成功的话（其实失败的影响也很小），或许可以作为一种范例来推广。日后像什么《腾讯全明星》（这肯定是最快的）《完美全明星》《巨人全明星》一个个随便搞起，反正IP都是自家的，串着用也没事。网易的策划大概是受了《暴雪全明星》（《风暴英雄》曾用名）和各种“大乱斗”的启发才有了这个想法，虽然不是独创，但其精神值得褒扬：谁说只有洋大人才能玩这套，给国产一个舞台，咱照样自嗨起来。

《风暴英雄》：这个鱼塘被我承包了

在小标题语境中，“鱼”可作形容词也可作名词，用来指代“弱爆了”或者弱爆了的事物。而在暴雪的《风暴英雄》面前，本文涉及的其他MOBA确实可以用鱼塘里的鱼来形容。

《魔兽世界》之后，暴雪的网游超神之路可以说是根本停不下来，而且大有喷的人越多越受欢迎之势：“暗黑3”被骂得够凶吧，可营收至今仍一百万一百万地往上涨；“炉石”的简单被吐槽了无数遍，却成了受众仅次于万智牌的卡牌游戏；《魔兽世界》这两年虽然不火了，但还是一棵摇钱树……尽管暴雪每年都要“被没落”个几百遍，但你说它出的游戏没人玩我还真不信。《风暴英雄》尚未正式上线，国内外评论界口风已经出奇地一致，俩字“神作”。别具一格的地图、资源、成长设计，再加上《魔兽争霸》《星际争霸》《暗黑破坏神》三大IP在握，无论是和主流还是非主流MOBA对比，《风暴英雄》都给人一种耳目一新的感觉。

说到非主流MOBA，暴雪似乎还没沦落到跟这些小辈争食的地步。尽管官方发言人口口声声说我们不准备搞竞技化，但还是隐隐有一种要和LOL与DOTA2扛正面的意思。面对《风暴英雄》，后面这两位似乎也是压力山大：LOL玩家众多，但玩法僵化，成绩不佳，人心涣散，士气低迷；DOTA2借TI4大火，但高门槛吓住了很多新手。《风暴英雄》打着“创新”“娱乐”的旗号入市，估计能骗到不少人，包括那些对LOL失望的、觉得DOTA2太难的、以及抱着WAR3不放的DotA党。

由此可见《风暴英雄》将是以后MOBA市场最大的变数。我无法用市场细分给这款游戏作评估，因为它就像是往市场里丢了一颗炸弹，很有可能会影响整个格局，任何想分一杯羹的，都得掂量掂量，这就是暴雪的威慑力。我在几年前预测过LOL、DOTA2、暴雪全明星（当时还叫这个名字）三足鼎立的局面，现在最后一位角色终于要登场了，想想还有点小激动呢。P


▲“大唐无双”居然不派奶妈出场这叫《网易全明星》怎么玩儿



▲《网易全明星》里，除了“二爷”和剑侠客其他的完全不认识啊





▲这个画面笔者以前只在梦里见到过（左上那位注意形象）



▲《风暴英雄》四大地图，全新玩法


▲暴雪笑问：“听说你们做的也是MOBA？”


▲熟悉的英雄齐聚一堂



2014年10月网游测试列表

名称	状态	开发	运营	测试时间
机动战士敢达OL	首测	BANDAI	久游	2014/10/9
极乐空间	首测	阳光游戏	阳光游戏	2014/10/10
地城之光	内测	EYEDENTITY	盛大游戏	2014/10/11
最后一炮	内测	小笼包网络	中青宝	2014/10/12
藏地传奇	封测	网易	网易	2014/10/16
无冬online	首测	Cryptic	完美世界	2014/10/16
侠义外传	内测	梦工厂	梦工厂	2014/10/16
风暴英雄	封测	暴雪	网易	2014/10/17
怒三国	内测	中青宝	中青宝	2014/10/17
上古世纪	内测	XL GAMES	腾讯	2014/10/22
梦塔防	内测	杭州电魂	杭州电魂	2014/10/23
神器传说	封测	磁力线上	顺网科技	2014/10/23
沃土	内测	Ankama	迅鸟网络	2014/10/23
战国破坏神	内测	巨人网络	巨人网络	2014/10/23
画江山	首测	天穹游戏	天穹游戏	2014/10/24
梦想世界2	首测	多益网络	多益网络	2014/10/24
战魂之刃	公测	天雄科技	自由网络	2014/10/24
疾风之刃	内测	Allm	腾讯	2014/10/30
恋战	封测	尚游游戏	尚游游戏	2014/10/31
灵魂回响	内测	Nvius	搜狐畅游	2014/10/31



月评

今年10月，当WCA让许多小伙伴终于补上了银川在哪里的地理课之余，客户端网游的新作测试也毫不含糊地向着“Arena”的方向高歌猛进（WCA全称为World Cyber Arena，世界电子竞技大赛）。

由于国庆黄金周网游公司也是要放假的，所以10月许多游戏的测试都提前到9月底就开始进行，导致9月底游戏测试扎堆。在这轮测试中，最为显著的特点就是强调“竞技”的休闲网游占了相当比例。如网易的《英雄三国》以三国的背景加上MOBA游戏的玩法，属于玩家最为喜闻乐见的组合。而中青宝的《最后一炮》定位更为明确，以坦克对战为核心玩法，吸引《坦克世界》的玩家。当传统的MMORPG渐渐失去往日光彩，网游厂商们似乎认定，休闲竞技游戏能够成为客户端游戏新的希望。休闲竞技游戏，其中的“休闲”部分可以让最广大的玩家参与，而“竞技”的部分可以让玩家在游戏中花费更多时间提高自己的实力，休闲竞技正在重新定义中重度网游的含义。所以，即使厂商手中没有现成的休闲竞技产品，也要在自己新推出的游戏中加入休闲竞技的基因。无论是腾讯的《魂之猎手》还是盛大的《地城之光》，都会强调自己的PVP系统丰富而平衡，这便是“竞技”的基础。也许在未来的WCA上，我们就能看到今日测试的某款游戏变成比赛项目了。P



▲中青宝推出的《最后一炮》目标用户明显是《坦克世界》玩家

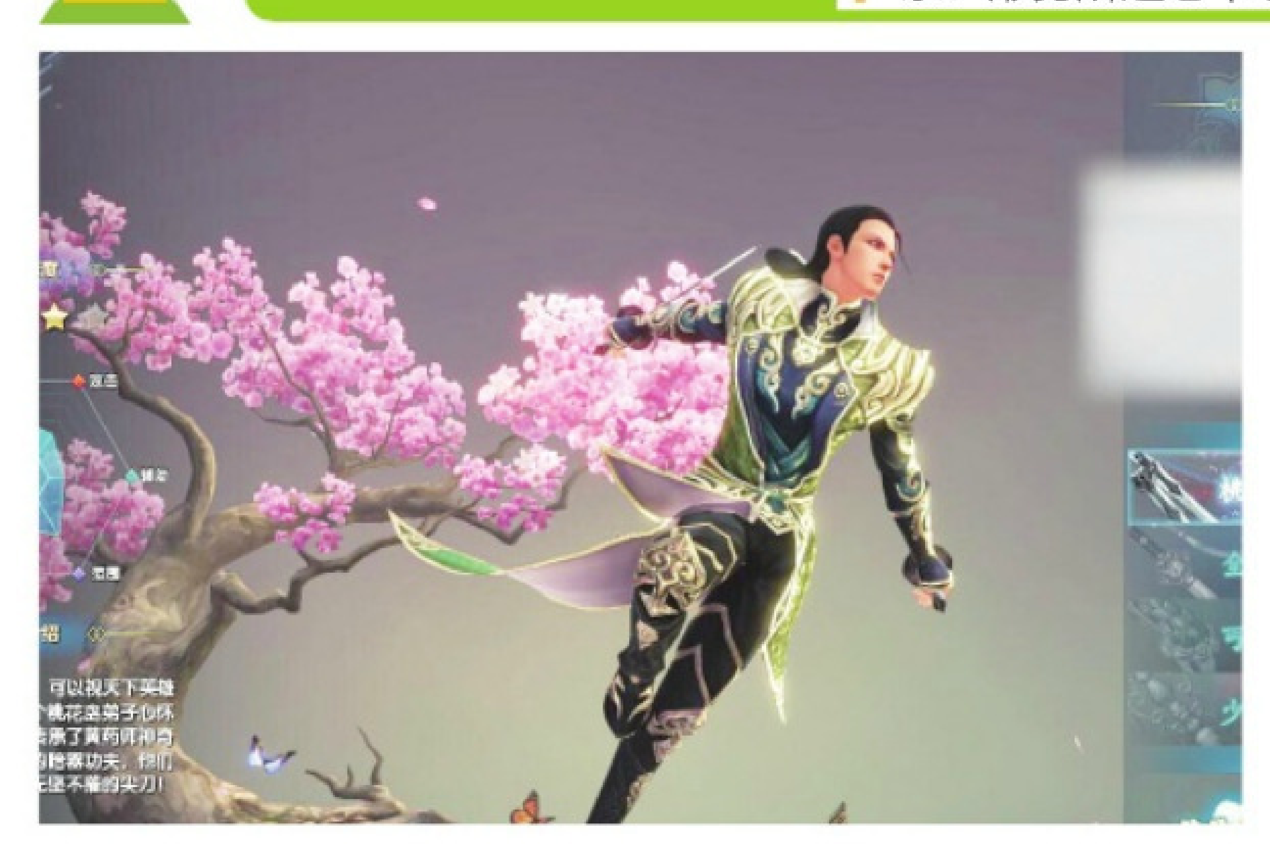
8

开发 完美世界　运营 完美世界　状态 公测

射雕ZERO

完美终于跳出了自己在《完美世界》时建立的体系，形势所迫老本总有吃光的一天。

诚意　风格　细节　完成度　音乐　画面



完美的自研实力不用怀疑，全新引擎在画面上的表现力也是国内一流水准的，光影的细节、建筑与环境的表现都很亮眼。与完美此前几部游戏不同的是，新作终于跳出了完美在《完美世界》《诛仙》等游戏中建立成熟的一套游戏系统，至少在战斗系统上开始追赶网易与腾讯。不过除了战斗系统之外，新作在其它方面依然处于原来的“完美模式”之中，尤其是涉及计费点的各种设计，并没有让人看到太多创新点。完美的自我超越之路，看来还需要突破好几道经脉。

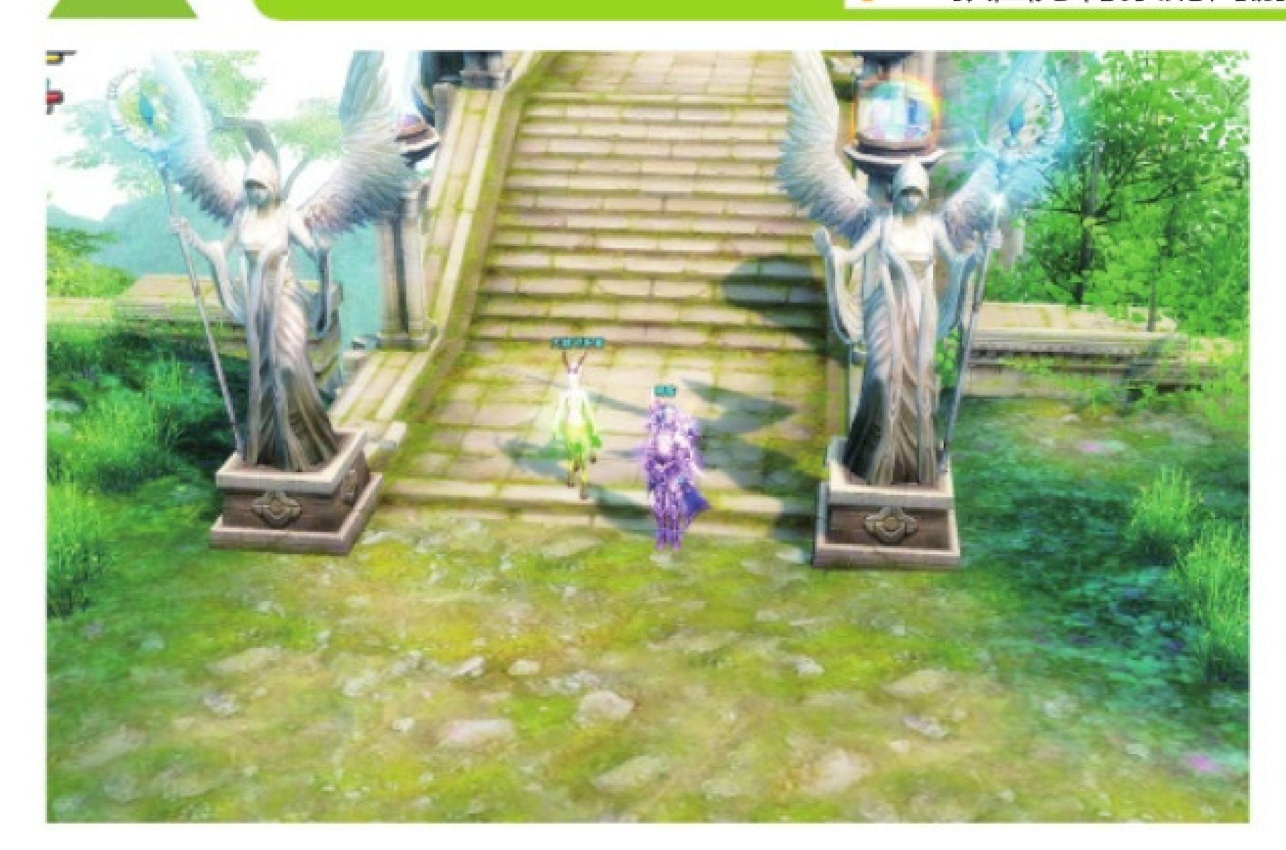
5

开发 网成科技　运营 U7平台　状态 内测

罗德岛战记

不叫《罗德岛战记》，换个名字它可以叫成是任何一款西方背景的网游都毫无违和感。





作为传统的MMORPG游戏，本作依然没有跳出《魔兽世界》的范畴，无论画面还是战斗系统都有严重的WOW的影子。然而仿WOW谁能超越暴雪？暴雪已经将它做到了极致，仿出来的永远被比下去。要说游戏的希望原本还在于IP，如本作的“罗德岛”小说背景。然而本作游戏内容与小说风格大相径庭，IP改编，不是几个NPC同名同姓就行的。在这么一款游戏里，我们只能感觉到WOW的风格，却感受不到丝毫的“罗德岛”情调。戏谑点说，也许官方也怕“要是改得太像也许水野良要来找麻烦的哦”。

7

开发 网易　运营 网易　状态 内测

英雄三国

不久的将来有了《网易全明星》《英雄三国》会被抛弃还是继续做试验品？

诚意　风格　细节　完成度　音乐　画面



作为同一个体系内的产物，如果《网易全明星》更偏向竞技，那么《英雄三国》就更偏向休闲。本作同样脱胎于当年的WAR3地图，以三国时代的背景演绎MOBA游戏。除了传统的5v5模式之外，还引入了多种游戏玩法，将直接竞争对手瞄准了《梦三国》《三国争霸》等国产MOBA游戏。然而，随着网易新的企划《网易全明星》的到来，本作的定位变得很尴尬，届时到底是让位于“全明星”还是变成“全明星”的试验田用来试错都还不得而知。网易代理暴雪那么多游戏，应该明白把玩家放在一个篮子里的重要性。

8

开发 天神互动 运营 腾讯 状态 公测

苍穹变

无论是画面品质还是剧情诚意，本作至少对得起原作小说的粉丝。

诚意 风格 细节 完成度 音乐 画面



本作以小说《斗破苍穹》为背景改编。作为页游，其画面表现，人物模型都属精致，作为ARPG，战斗手感也属不错。此外作为改编作品，游戏对原作一些主要剧情点的还原也都有表现，对原作粉丝来说，看到各色女神有血有肉站在眼前，还有配音，足以有动力把游戏玩下去了吧。本作虽然说自己是页游，不过游戏开始前漫长的加载时间已经说明它其实只是套着页游壳的端游，界面上长到突破天际的活动按钮也预示了想把游戏打下去就准备好钱包吧，现实中可没有萧薰儿这样的角色没事就送你几千金币的。

6

开发 游族网络 运营 游族网络 状态 封测

神权

平均分以上，然而没惊喜。微创新叠在一起，最终感觉还是没创新。

诚意 风格 细节 完成度 音乐 画面



游族似乎特别喜欢北欧神话，本作又拿它作背景，人物风格也继承此前作品，看多了有点让人审美疲劳。背景相似也罢了，然而本作总体的游戏结构也没有什么新鲜之处。卡牌系统的出现本来让人眼前一亮，然而仔细一玩才发现，游戏只是把技能用卡牌包装了一下而已，实际的游戏系统与《女神联盟》没什么不同，卡牌对战的外衣下依然是传统页游的那套系统，要想玩得过瘾就得充值打造高级装备，否则就要经历苦难的练级过程。游族的角色成长数值已经做得很细致，然而这恰恰是非人民币玩家的地狱。

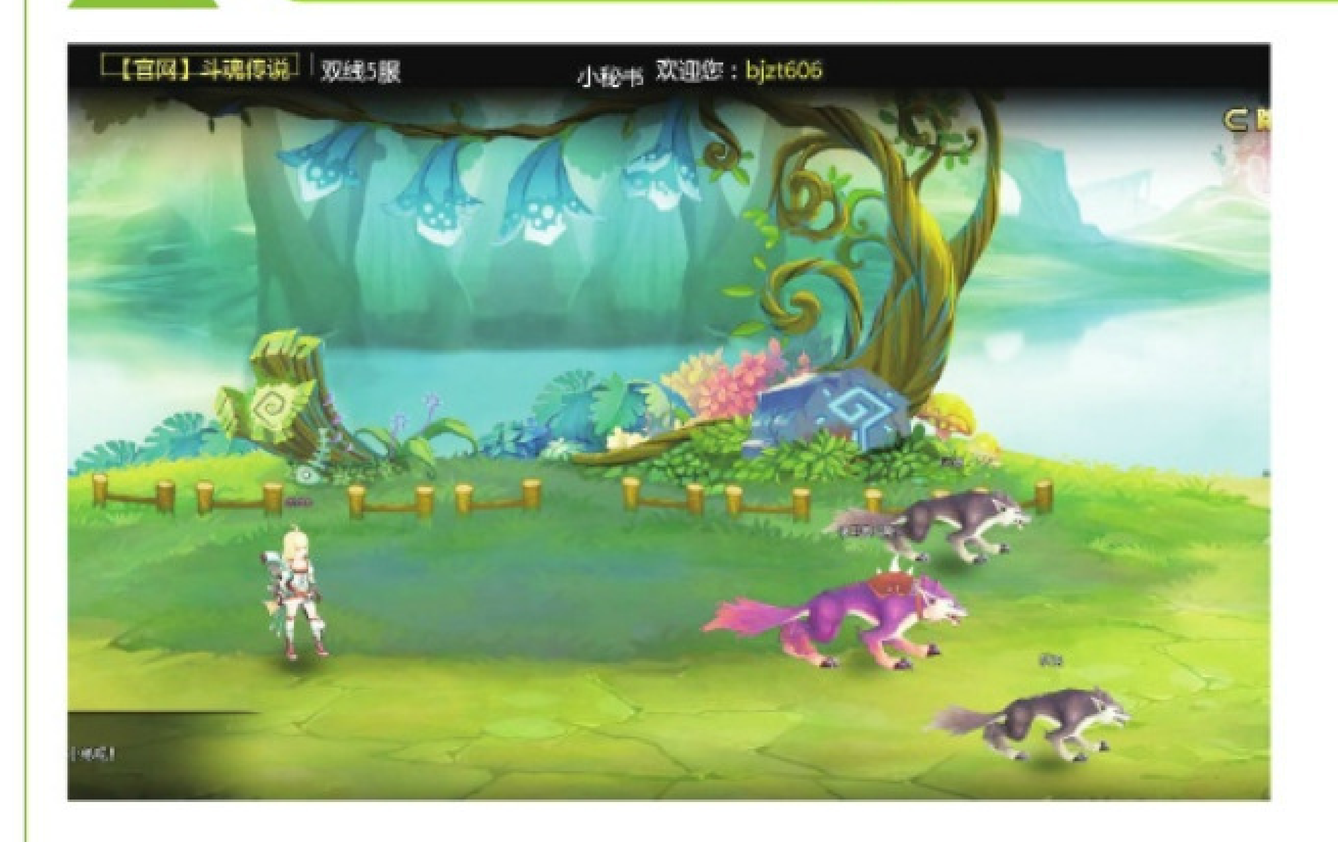
6

开发 斗魂网络 运营 自由网络 状态 封测

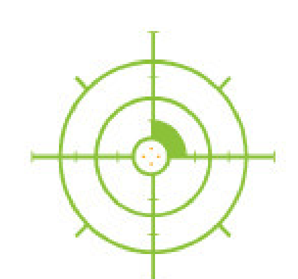
斗魂传说

画面风格是最吸引人的地方，但其它方面的表现显得平庸。





本作最初让人眼前一亮的是明快的萌系画面风格，进入游戏之后，从背景建筑到人物设定都还算统一，让人印象不错。但进入战斗系统之后，就有点让人失望了。十分常见的页游自动战斗模式毫无亮点，主线剧情也很一般，没有吸引人的“角色演出”。这样的游戏很容易让人10分钟就选择放弃了。现在的页游似乎不缺精美的人设，但在没有IP也没有核心玩法（如“塔防”“三消”之类）的情况下，页游要想抓住玩家的心，的确还得多动脑筋，否则很难和现在宣传声势浩大的手游去竞争了。



观点

《女神的新衣》官方手游为什么是一款打飞机游戏?

■北京 一丝blue

今年8月底，一款以女性观众为目标用户的时装真人秀节目《女神的新衣》在上海东方卫视播出。其官方手游《战机物语》也于国庆之前高调亮相。也许对80后大龄青年来说，听到这个节目名称会联想到“圣斗士”，不过对许多当代女性观众而言，这节目看的可是一件件“立等可取”的时尚新衣。

节目的观众定位很明确——追赶时尚的女性观众，然而它的官方手游却做成了“加入跑酷元素的打飞机游戏”，女神打飞机，这种微妙的组合方式倒让人联想到网页上不时弹出的低俗小广告，瞬间降低了游戏的档次。退一步说，打飞机向来被看成是偏向男性玩家的游戏类型，官方手游做成打飞机游戏的确令人费解。

从实际游戏体验来说，《战机物语》就是一款精简的微信版《全民飞机大战》。整个游戏系统基本照搬“飞机大战”，但被简化了很多，游戏取消飞机的上下移动，玩家只能左右控制飞机在底线移动，沿途躲避敌机与障碍，游戏简单到连敌机都不会发射子弹打击玩家。游戏目的只有一个，就是坚持冲过更长的距离。游戏中其他设定，诸如“世界挑战”“宠物”“每日任务”则全部照搬微信“飞机大战”，应有的付费点一应俱全。除此之外，本作还加入了自己的特色付费点，那就是作为《女神的新衣》官方手游，玩家可以在游戏中购买节目中出现的同款虚拟时装。然而这个虚拟时装做得实在缺乏诚意，连个简单的换装系统都不做，女神们上战场打起飞机，装扮姿势永远一模一样。这样的虚拟时装也好意思标价50元人民币一件?

作为一款赶工而出只为应景的手游，我们无法对它要求太多。制作方的逻辑思路很简单，为了配合电视节目的播出，必须在最短时间内完成游戏制作，在这种压力下恐怕很难有心思去搞创意了，最简单的方式就是拿现实中已经成功的游戏来仿制。《战机物语》制作人王琦自己在采访中说：“游戏类型有3好——‘卡牌’‘跑酷’和‘三消’。”但结果，本作并没有在这三个类型里选择，而是选择了对女玩家最不友好的打飞机游戏。原因恐怕只有一个：从零开始仿制也来不及了，本作很可能属于制作商拿到IP后拿现成项目往IP上贴，赶制出来的游戏。

然而打飞机游戏不适合女性玩家群体，怎么办？制作人的逻辑又很简单：高难度=男性玩家，低难度=女性玩家。打飞机游戏如何吸引女玩家？通过降低难度。游戏开发商“厦门网游网络”CEO林弋自己总结对这款游戏的要求就是“操作门槛低，游戏节奏快，无须太费脑”。在这一原则的要求下，最终产出的就是这样一款游戏。然而这样的逻辑思路能够成立吗？回想此前有人描述自己在“全民飞机大战”的日常，就是购买冲刺道具后每天把金币和任务刷完了事，甚至都不再加以控制。这样的日常基本已经等同于每天挂挂机，打飞机游戏的难度再降低，还能降到比挂机还低吗？改变难度，小修小补并不能改变游戏对应的用户群体。身边也有女性玩家会刷“飞机大战”，但那不是因为画面有多美，系统有多好玩。跟她们玩《节奏大师》或是《全民小镇》完全不是一回事。

《战机物语》作为一款《女神的新衣》官方手游是失败的。《暖暖环游世界》这样的游戏才更适合这档时装节目，甚至可以说两者天生一对。事实上在《女神的新衣》节目播出后，双方也展开了一些合作。那么问题的关键来了，为什么《女神的新衣》一开始要选择《战机物语》而不是“暖暖”或其他更适合自己的游戏类型?

自从手游快速发展，许多相关产业都想来分一杯羹。诸如《爸爸去哪儿》《中国好声音》等明星IP都推出了手游或有意推出手游，《女神的新衣》作为野心不小的综艺节目自然也有意跨界发展。但综艺节目搞收视率是内行，挑游戏却是外行。本作开发商厦门网游网络实力并不弱，但优势主要在端游页游方面，这两年正处于痛苦的转型期，手游方面的经验并不多，结果双方合作产出这样的游戏，只能说是一个悲剧。

也许有人一直对手游市场抱着“只要游戏上线就能成功”的想法，但如今的市场已经不存在这样的童话，不遵循市场规律的游戏只能死。《战机物语》的游戏类型与相关节目几乎没有交集，冲着“新衣”去的玩家会败兴而归，冲着“打飞机”去的玩家也没有得到满足。这种游戏对玩家就是最差的体验。一旦这种印象形成定势，当改编游戏变成“烂作”“骗钱作”的代名词之后再想扭转局面就难了，隔壁山寨低俗成风的页游市场就是前车之鉴。这样的环境既留不住玩家，也留不住优秀的制作人。结果只是给整个产业戴上了紧箍咒。

遗憾的是，现在依然有无数个项目正在努力地量产烂作，加深玩家的这种印象，把“国产改编手游=烂游戏”做实做死。手游如果真的存在泡沫，那么戳破它的只能是手游自己。要想阻止烂作的泛滥，最好的办法，就是尽早戳破那些泡沫。P



▲官方手游将女神们二次元化

WCA，一朵不成熟的玫瑰

■北京 西五环寻事组 Joker



10月1日，Joker坐上了飞往银川的飞机。作为一个西北人，这却是我第一次去这个西北重镇，这次的目标既不是这里出名沙湖与西夏皇陵，也不是甘甜的枸杞和美味的羊肉，此行的目标只有一个：WCA，世界电子竞技大赛。

WCG的正统继承人之一

2014年初，WCG世界电玩大赛宣布将不再举办任何赛事，一代“电竞奥运会”就此落下帷幕。但还未来得及将自己对此赛事的墓志铭雕刻完美，就得知有两个都号称是它继承者的大赛开始筹备了起来，一个是WCA，另一个是WECA。而这两家，也确实都有自称WCG子嗣的权利。

世界电子竞技大赛（World Cyber Arena，WCA）的发起人是前WCG的CEO（首席执行官）Brad Lee。而WECG（World E-Sports ChampionShip Games）发起人是前WCG的COO（首席运营官）Bory Jun。以发起人的简历来看两者都有继承的资格，也都可以说是WCG的正统继承者。但从推出的时间线上来看，WCG占了先。

尽管两家都号称是世界性大赛，但是以主办方的性质来看，两者却还仍有本质区别，WECA像是单纯依靠着民间力量的草莽英豪，而WCA，则有了一层政府背景的加护。

此次银川政府的全力支持，更多的因素是出于其为自身的发展定位的考虑，近些年银川一直希望将自身打造成一座科技之都，希望借此次WCA将自身的诉求以及野心宣告出去。也正因如此，政府的全力支持让WCA能够在短时间内将整个比赛推进并结束，尽管整个比赛的过程中由于时间原因纰漏颇多，但是对于目前的整个电竞


《炉石传说》作为新兴的竞技项目现场反响很好


《炉石传说》的参赛选手，很萌的外国小胖


现场有两位小玩家找新欢的选手签名


此次WCA的两位代言人柳岩和Sky


DOTA2新科世界冠军成员Mu现场签名


闭幕式精彩的Coser表演


重组后的花儿乐队首演

大环境来看，还是有很多正面的影响。

仓促之中，勉强上线，纰漏不断

最早得知WCA的消息是在2014年6月份，银川政府和WCA主办单位在北京人民大会堂召开了发布会，宣布WCA将在银川永久举办。而比赛开始是在10月1日，满打满算，准备的时间其实只有三个月，作为一个涉及种类多、参赛选手来自全球的电竞赛事、并且举办地之前并未有成功举办大型电竞比赛经验，以以往的经验来看，对于这种规模的比赛，三个月要做完比赛项目选择、选手挑选、场地准备等等的前期准备工作，实在是太短了。而整个个比赛期间的种种状况也印证了其实主办方准备的并没有真正做到万全。

问题一：场地规划不甚合理

WCA的主场馆位于银川国际会展中心，尽管场馆足够大，但是现在在场馆使用策划上，出现了一些考虑不周全的地方。

同时进行多个赛事让观众分流，同时比赛席与观众席距离太近，且没有选手隔离间，这就让玩家的热情成为了干扰选手临场发挥的X因素之一，同时在选手、媒体的进出口设置上也不甚合理。比赛场地与媒体间之间几乎需要绕场一周，这让许多媒体想现场发文成为了一项体力活，往往在回到媒体间时下一场比赛都已经开始。

尽管这其中牵扯到安保、人员分流等考虑，但还是能有许多更优化的解决方案，而之后的几天，主办方也算是及时反应，将这种不便降至最低，从中看出这就是由于时间太近导致没有更合理规划。


茅侃侃现场主持的功力很强


《魔兽争霸Ⅲ》冠军Infi


炉石冠军李博


NewBee在TI4之后，再次获得了WCA的DOTA2项目冠军


现场提供了NewBee战队的签名环节，DOTA2依旧是现场最受关注的项目


获得《魔兽争霸Ⅲ》项目亚军与季军的Fly和玉米


《穿越火线》项目依旧关注度很高

问题二：直播信号出现事故

相较于场地规划，直播信号反而是比赛之间出现的最大状况，由于之前银川没有承载过如此高流量的视频数据传输，导致直播期间出现了故障，甚至有主赛场无法观看的情况。这对于一场网络直播的电竞比赛来说堪称重大事故，而且由于没有大型电竞赛事转播经验，此次银川对于网络承载能力明显有了错误的估计，许多玩家反应直播过程中有卡顿现象。准备不足，缺少测试，让最重要一环出了问题，根据几天的观察，除了一天的突发状况，其余几天的比赛转播勉强合格。

问题三：缺乏专业管理

本次由于政府牵头，因此负责场馆内管理、玩家接待的是银川几所大学的志愿者。我们必须承认这些孩子很有热情，也很认真负责，但是这些孩子毕竟经验不足，会场内经常出现有许多志愿者在但是无法解决玩家一项很简单的问题的情况，赛制也多是不了解，选手采访、媒体引导等方面都有做得并不到位的情况，无法起到在赛场内为玩家答疑解惑的要求。甚至在明星战队签名环节本应守护现场秩序的志愿者也去要签名的混乱情形。

作为玩家面对自己喜欢的选手追星很正常，但是作为现场秩序的维护者，这就显得不专业了。

亮点同样突出

亮点一：奖金

一个比赛的硬指标之一就是奖金的额度，高额的奖金能够吸引高水平的选手参赛，高水平的选手又能带来高质量的比赛，而高质量的比赛又能吸引大批观众的观看，这就形成一个电竞比赛的闭环。而此次WCA的奖金就极具吸引力，先不谈有炒作和配合营收嫌疑的《刀塔传奇》和《苍穹变》两款游戏的所谓300万奖金，因为那块几乎可以肯定是厂家提供，并且相较于《刀塔传奇》的过亿月流水300万根本不值一提。但单就其他项目来看，奖金依旧属于业界最高水平，总奖金2900万的《DOTA2》，1200万的《炉石传说》，65万的《坦克世界》和《穿越火线》，由其值得一提的是《魔兽争霸Ⅲ》项目有60万，照顾情怀也好，针对国内玩家也罢，就像一个魔兽选手说的，这年头能拿出60万给《魔兽争霸Ⅲ》的比赛，已经不多见了。

亮点二：高素质的选手

此次比赛项目能够请到的选手素质高得令人咋舌，单以《DOTA2》项目来看，除了如NewBee、iG、VG等国内一线强队，还有如C9、NaVi等国外一线强队，整个WCA的选手阵容以堪比TI4总决赛。在新兴的《炉石传说》项目上，同样汇聚了

无数国内外冠军选手，ek0p、Lothar等均是欧陆名将，他们的卡组在国内也广为流传、很有人气，而中国选手魔法之风、旅法师营地李博等也都是传说组大神，对于喜欢《炉石传说》的玩家有着极强的吸引力。更不要说《魔兽争霸Ⅲ》项目，硕果仅存的几位大神如Ted、TH000、infi、Fly等悉数出席，让这个已近暮年的项目重新闪耀了一次。

有消息称之所以此次比赛《英雄联盟》项目没有最终入选，是因为恰逢S3总决赛，有实力的队伍无法出席，才最终放弃，从中可以看出，主办方对于比赛的质量是有着极高要求的。

亮点三：价值极高的正面宣传

之前提过此次WCA有着银川市政府的大力支持和协作，同时配合在央视等主流渠道的正面宣传，让电子竞技有了更多的曝光。尽管电子竞技早已是国家承认的体育项目，但是在主流社会中人们对其仍旧没有了解和认知，之前TI4赢得世界总冠军，国内的主流媒体报道点也多集中在高额的奖金，电子竞技选手的努力拼搏反而淹没在了这些本应是附加价值的消息之中。

这次银川政府的支持，“英雄的竞技场，玩家的寻梦地”的口号将电子竞技积极的一面作为宣传的重点，让人们了解到电子竞技选手的努力与拼搏，电子竞技是一种职业竞技而不是单纯的游戏。让普通人能够正视电子竞技是一种职业，电子竞技选手也并非不务正业的价值观，展现出属于自己对于胜利的渴望与圆梦时拼搏的过程，展现出对这项事业的热爱。

争议话题同样也有

移动游戏是否能够电子竞技化是目前舆论争论的焦点，之前WCG在停办之前也也多有传闻要向移动化转型，那么移动游戏究竟适不适合作为电子竞技项目呢？

以WCA的两款游戏来看，效果差强人意。在主办方来参加比赛就有1000元车马费的号召下，的确吸引了许多玩家前来参加，但是在现场吸引其他玩家来观看的号召力则远不如其他传统项目。期间《刀塔传奇》由于奖金问题引发的玩家冲突也成为比赛期间的不和谐因素，虽然很快安抚了玩家并将事件完美解决，但是始终让人对其持怀疑态度。但移动游戏参与电子竞技毕竟仅仅才办了一届比赛，之后会有什么发展我们也无法预估，只能等时间给我们答案。

总结

以比赛来说，WCA的确存在许不足，但是也同样有许多能够发光的地方，不算尽善尽美，但是可以给与一个及格的分数的。第一届的WCA，就像是一朵并不完美的玫瑰花，也许这次的花期内并未开出完美的花朵，但是我们有理由相信之后的比赛，它能够越开越美，最终绚丽夺目。P

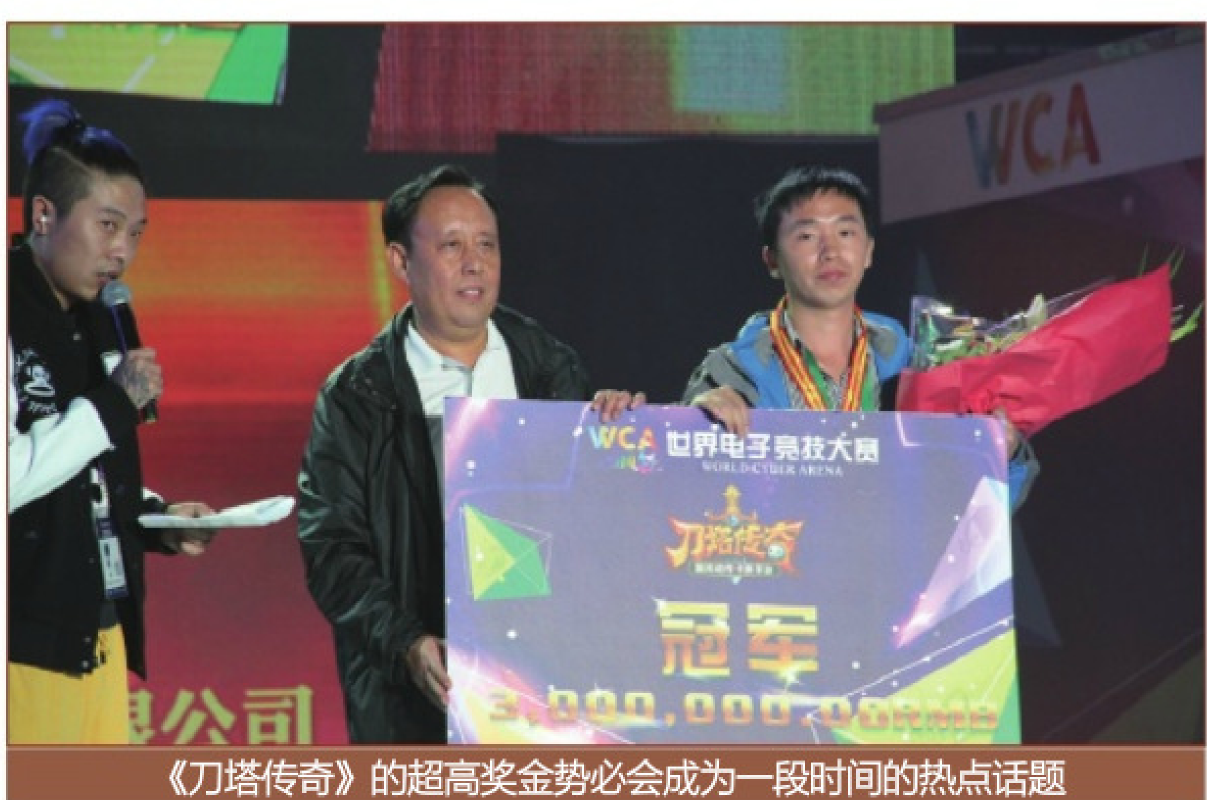

柳岩作为WCA代言人表示了对电子竞技的支持和祝福



《穿越火线》选手白鲨接受采访



《坦克世界》项目由韩国战队获得冠军



《刀塔传奇》的超高奖金势必会成为一段时间的热点话题

老谢的桌游开店随谈（08）

■上海 老谢（Cnfancy）

前几期的连载里，我们已经谈到桌游店“硬件”和“软件”的方方面面，但桌游店的经营过程中，最核心最重要也是我最希望强调强调再强调的，还是“经营理念”这四个字——可惜大多数读者都会直接滑过去，觉得这个话题太“玄乎”了。

经营理念

经营理念是一家店的核心思想，相当于宪法的地位。任何事情，不知道该如何选择的时候，自问一句“这与我的经营理念是否相符？”符合的话，只要代价尚在可接受范围内，就接受；反之，就再慎重考虑。

经营理念强调目的性，我的最高目标是什么，我开这家店真正想要的是什么，挣钱？挣名声？兴趣爱好？闲极无聊？交朋友？泡妞儿？甚至装格调？经营理念可能不止一条，无论数量多少，都要预先排出优先度。只要优先度顺序不改，排名靠后的就必须给排名在前的让路。

空有理念就只是喊口号，更重要的是以店长为首，从上至下将经营理念灌输给每个员工，带领他们主动执行。店长要时刻谨记核心目标，并反复强调和督促员工贯彻执行。不要只告诉下面的人“这样做”，更重要的是让他们明白“为什么这样做”，以及“为什么这事儿非做不可”。持之以恒，才能让员工“一个眼神就知道自己该怎么做”。

店面定位

店面基本定位，决定了一家店是“大排档”、“快餐店”还是“高级餐厅”，决定了顾客素质和消费能力，决定了同样成本下能额外赚到多少利润，还决定了员工水平与薪资。

简单来说，你的店面档次越高，同地段（意味着同等营业面积下房租、日常运营等成本基本相同）的平均客单价越高。同样一盘“扬州炒饭”，大排档5元一大盘，快餐店15元一盘，高级餐厅里30元一小盘，五星级酒店里作为最后一道点心百十块钱也很正常。

相对的，高档次也意味着高投入，但随便哪门经营课都会教你：如果100分投入能换来100分收入的话，80分投入只能换来60分收入，120分投入能换来150分收入，150分投入能换来200~300分收入，200分投入能换来的可能是800甚至1000以上。

一般而言，一家店的档次通常体现在地段、装修、商品、服务等方面，桌游店在这几方面略有些特殊。地段部分前几期已经分析过了，此处不再赘述，总之尽可能紧靠高档商圈为佳。

以我自己主持过的店面为例，“方盒子365桌游客厅”一眼看去几乎就是“没有装修”，四面白墙+木头架子+桌子椅子+游戏，顶多墙上有几个不显眼的挂饰，除此之外没了。尽管如此，顾客们却一致表示“这就足够了，这儿就是个玩游戏的地方，满架子的游戏就是最好的装修”——没错，当时店里摆了上千款不同游戏，品种和数量都冠绝全国。任何人走进来，都能直接感受到“这就是桌游圣地啊”。

桌游店的好处在于，游戏本身就是营造氛围最好的道具。你选择了什么游戏，就选择了玩它们的顾客。男性向、女性向和孩童向游戏各方面都有所差别，纯玩家和聚会型玩家偏好的游戏也完全不同，理想的做法是全方位覆盖并突出重点。

至于服务，就与员工的仪容仪表、谈吐姿态直接挂钩了。重要的是表现出胸有成竹的专家气质，和训练有素的服务态度，这都需要高质量的员工培训。

定价策略

决定一家店的档次，除了上述因素，还有个很直观的参照——价目表。人均50元的肯定比人均15元的档次高，当然如何让顾客觉得“这50元花得值”就是另一个课题了。

定价有一条基本规律：降价容易，提价难。除非店面做出明显的大改动，否则每次提升价格，顾客都会以升幅的双倍或更高比例流失。因此正确的定价策略很重要，宁可一开始定高了，想降下来就是一句话的事儿；不要一开始定低了，再提上去可就难于登天了。

说到定价策略，首先看几个常见的做法：

成本决定价格？

所谓“量出为入”，需要支出多少成本，加上需要收进的利润，就是预期收入。

错在哪里？你的成本与顾客无关，他们也不认可“看不见的”运营成本。顾客也许会帮你计算一盘蛋炒饭需要几两米几个蛋，但他们不会帮你计算店铺房租、还贷款、大厨工资、水电煤、日常损耗、工商税务和股东分红，更不会在乎你的老婆孩子也是要吃饭的。

竞争环境决定价格？

类似环境，别家店30元，我便宜点25元，把他们生意都抢过来！

错在哪里？一则同等条件下，你比同行少赚了，他们就有更多资本用来打败你；二则如果明天你对门开了家新店，人家老板有钱，装修更好，小妹子胸更大，价格比你还低5元，你怎么办？大家对着降价，降到不赚钱，降到亏本赚吆喝，最后抱着一起死？

“便宜”也许能吸引一部分对价格敏感的顾客，但也仅止于此。对于真正有消费力的顾客来说，促使他们消费的充分必要条件是“需要”和“值得”，致命一击是“非你不可”。

上面都是错的，那正确的定价策略呢？

形象决定价格

强调一点：顾客愿意在你这里消费，不是因为便宜，而是因为值。

再便宜的价格，对于不需要的人来说也没有意义。哪怕便宜到免费，也是要投入时间和精力的，不进这个门，就压根不用投入。

因此，吸引顾客的重点在于店面形象本身能为顾客提供些什么。体验新奇时尚的娱乐方式，跟朋友、家人一起打破年龄与性别的隔阂，进行欢乐健康的聚会，享受独一无二的专业服务……

让顾客相信你这里是“值得花钱来娱乐的地方”，钱袋就打开了。

就高不就低

一开始可以把价格适当定得高一些，实在扛不住，再慢慢降下来。价格高了很容易做降价，做各种优惠活动，新老顾客皆大欢喜。反之，价格低了却很难提上去，新顾客不接受，老顾客不高兴。

不知道该定多高的话，预想一下你心目中的理想顾客，平均3小时娱乐（例如一顿饭或一场电影）可能会花多少钱，确保你能提供的快乐不比这个差，成本不比这个高。

宁优惠，不掉价

记住一句话：“所有跟你说‘你给我算便宜点，下次我还来’的客人，即使你这次给他算便宜了，下次他也绝对不会再来了”。

砍价的人分两种。一种是习惯性砍价，能砍下来自然好，砍不下来也无所谓。这种人只要恭恭敬敬告诉他“不好意思，本店不打折”，就结束了。另一种是真心希望你给他便宜些，这种人跟你砍价，其实是不认可你的定价，不认可你的服务价值，说白了就是觉得“来你这里玩‘不值’”。既然“不值”，那么无论这次到底是不是给他便宜了，都不会让他觉得你这里“值这个价”。更进一步，假如他下次真的又来了，你还给他按便宜价么？不给，他不爽，“上次你都给我这个价格了，这次我带朋友过来，你怎么反而还不给面子涨价呢？”给了，不光你自己不爽，连带着其他正常付费的客人也不爽，“凭什么我跟你关系好，你反而给他便宜？”

自己人如何做优惠

这里又有另一个问题，新店刚开张时，很多人都会找自己的朋友来玩，试营业兼充场面。这时候，要收费么？要优惠么？朋友们肯来是给面子，完全照章办事好像不太合适，怎么办？我的建议是“打折，送优惠券，送会员”，可以通过种种手段，把价格压到极低，但在商言商，无论关系多好，一定要付款。

哪怕只是象征性的每人给5元，也是付了款，就不是来“白玩”的。这5元象征意义大于实质意义，其实就是告诉所有朋友，“我这里欢迎大家常来玩，但店铺毕竟是个商业经营场所，熟归熟，数归数”。谈感情伤钱，不如直接给我钱。

多送券，不打折

平时经营过程中，可以预先准备好一定数量的会员卡、折扣券、代金券等。很多时候店里遇到顾客纠纷，都可以先口头协商，协商不成再用这类东西去安抚，绝大多数情况下只要在钱款上作出让步，顾客都能被安抚下来。优惠的要诀在于“一次性”，除了会员卡是长期有效的（顾客的代价是提供联系电话，成为长期宣传推广对象），其他一律“下次可用，出示收回”。尤其是那些企图砍价的，你这次被他砍下来50元，就相当于从自己口袋里掏出50元塞进他口袋里。而送5张20元折扣券（再加上“你下次带朋友来，你自己直接优惠”），相当于这次你没从自己口袋里掏钱，下次他还会带5个新客人进来给你送钱。

为什么要做高价？

先说一个具体例子。我刚开始做店长的时候，对店里的定价策略完全看不懂。3小时30元比同行略高也就罢了，超时竟然要加45元（即75元不限时），岂不是玩得越久越不划算？对此，领导的解释是，“没错，就是要让他们觉得不划算，只玩3个小时就够了。”

我又问“这么搞，还怎么招揽客人？”领导答复：“你不要整天想着怎么增加客人数量，要反过来，想想怎么把不合适的客人请出去。”我就完全不懂了。以我过去在其他行业做店长的经验，“增加客源”难道不是理所当然的事？而且一般的店不都强调“价廉物美、量大优惠”么，我们为何刻意把价格定得如此不合理？

接下来我就学到了从我进桌游行业以来最重要的一课：“如果店里有100位客人，你不要想着怎么把他们变成120、130，而是提高价格，让他们走掉60位，甚至70位。然后把应对100位客人的心思，专心致志去服务好剩下那30位，让他们觉得‘值’。只要他们认可了你的服务和价格，自然会把跟他们同档次的朋友带过来，帮你填满剩下的70个座位。”

当你完成这个过程后，你的店里坐满了认可你的服务，接受你的定价，尊重你，喜欢你，愿意把朋友介绍给你，并且不会讨价还价的客人。你的定价本来就比别的店高一个档次，客流量又不比别的店差，人家还怎么可能做得赢你？

桌游店的营业方式，决定了同一时刻店内顾客人数是有上限的，超量的客源不代表更多的营收，要服务好他们反而要付出更多代价，效果还很差——谁也不喜欢过度拥挤的座位。想赚更多的钱，且仅额外付出合理的少量代价，秘诀就是“提高平均客单价，提高翻桌率”。

所有能花钱解决的问题都不是大问题——别人想要在这方面超越你，也要额外花更多的钱。在桌游店，只有“优质服务”本身，才是最便宜最有效最核心的竞争力！（好吧……我得承认，年轻美貌大波妹也算核心竞争力，可我自己不是大波妹啊，这部分只好放弃跟人比了）

总之，无论我到哪家桌游店，都坚持做“最贵的店”。而事实也证明了，我所在的店总是本地区口碑最好、人气最旺和营业收入最高的店。P

语破天机

●游戏名称：CONCEPT ●中文译名：语破天机 ●游戏人数：4~12人 ●设计者：Gaetan Beaujannot、Alain Rivollet ●出版公司：Repos Production、Asmodee ●出版时间：2013年

《语破天机》这款游戏2013年推出，这是一款非常适合聚会的游戏，也能很好的吸纳轻度的桌游爱好者，不过由于对“语言”要求较高，所以无法在国内流行，现在这游戏有中文版了，强烈推荐大家试一试。

这款游戏的核心，就是猜词汇，一组人来描述，另外的人来猜。比如我说“动物”，这没法猜，接着说“白色动物”，这个范围就小多了，“大型白色动物”呢？范围又小了一些，“生活在很寒冷地带的大型白色动物”呢？这个大家一下子就猜到了吧！

《语破天机》封面

不过在《语破天机》中，这些词汇描述，都不是用嘴说的，是要在大图板上“指示”出来。这个游戏的图板很大，上面有一百多个图案。玩家两个人一组，发给他们词汇卡，每张卡上有9个词汇，上面3个是简单词汇，中间3个是中等难度词汇，下边3个是高难度词汇，建议开始时都用简单词汇为好。每组的两个玩家可以商量着用指示物在图板上做标注，标注完后其他玩家猜，猜中的得2分，出题的玩家每人得1分，如何确定胜利条件不重要，重要的是每个玩家都有同等的出题和猜题的机会。

有人会问，图板上那么多图案，怎么才能表达出自己想表达的呢？不用着急，游戏提供了图案含义对照表，比如说图板上粉色心形图案，意思就是生命、心和爱。

表述有主次之分，比如我在文初提到的例子，动物是最关键的，在游戏中就用“绿色问号型”指示物来标注，其他的信息可用黄蓝红黑来表述。

除了绿黄蓝红黑指示物之外，还有相应颜色的小方块，这个方块用来表示数量，比如在图板上代表“人”的图案上放1个小方块，则表示一个人或者数量很少的人，如果放很多方块儿，就表示很多人。

简单的词汇，比较容易在图板上“指示”出来，也比较好猜，稍微复杂的词汇，对于出题方和猜题方都是考验，这也正是为什么猜对了出题方和猜题方都得分的原因。如果真的猜不出，游戏允许出题方对于猜题方接近正确答案的说法，给与肯定的表态，这个不算作弊。或者是再邀请一位玩家加入出题者行列，这样可以把图板上的表述做些微调，或许猜题的就可以猜出来了。

前文已经说了，这款游戏非常适合聚会，是因为它最多支持12名玩家，其实在笔者看来，人数再多些也完全没有关系，只是游戏过程会显得比较“乱”而已。

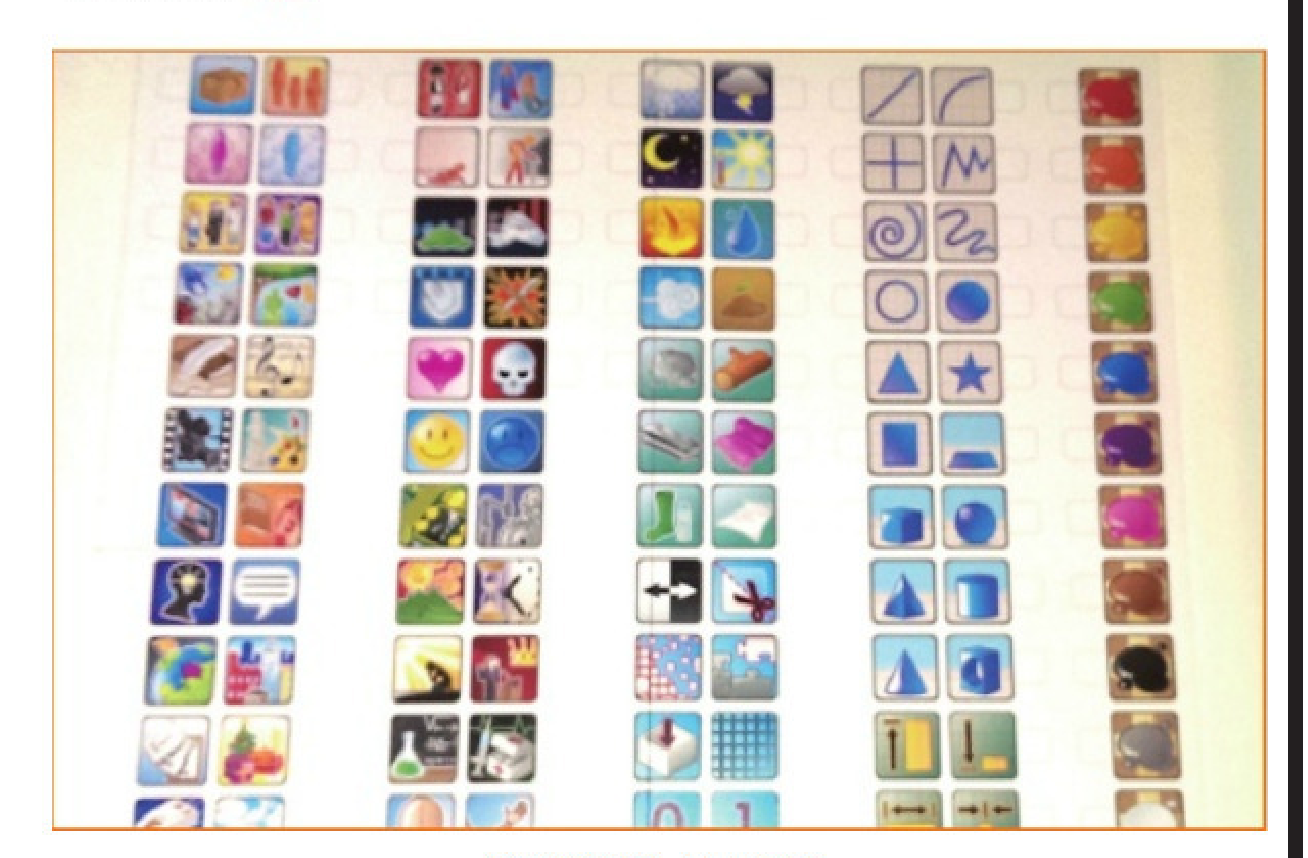
前文也说这款游戏适合吸纳轻度的桌游爱好者，其中也包括那些对桌游有一点点儿兴趣的妹子。同时，你还不能因此就说这个游戏难度低，因为高难度的词汇，对出题者和猜题者都是相当大的考验，尤其是对出题者，比如说你可以想想如何表述小布什……而且，更郁闷的是你七扭八歪的认为自己已经表述的很清楚了，却没人能猜出，人和人的思路，很多时候天差地别，想不到一块儿很正常……

最后要说的是，我们在研究规则时，还想到了这款游戏的另一种玩法——用于少儿教育，年轻的家长们可以和自己的孩子一起玩，出题给孩子猜，根据小孩的年龄和知识面，决定词汇卡的难度选择。

这款游戏确实做到了老幼皆宜、难易随心，且支持参与游戏的人数比较多，是近期内不可多得的好游戏，建议大家都去玩玩吧。P



《语破天机》中的卡牌、骰子及其他配件



《语破天机》的大图板

疯狂城市

●游戏名称：Mad City ●中文译名：疯狂城市 ●游戏人数：1~6人 ●设计者：Kane Klenko
●出版公司：Mayfair Games ●出版时间：2014年

这是款城市建设题材的游戏，这种题材的桌游数量庞大、精品众多，同此前的精品游戏相比，2014年出品的《疯狂城市》素质不算突出，玩过了总觉得策略性不够强，不过总体看来，游戏带来的乐趣度还算不错，且游戏模式众多，玩者可自取所需。

游戏有基础玩法和进阶玩法，除此之外，还有变体玩法，比如2人玩法和单人玩法。

游戏的组件众多，包括6张双面的玩家图板、54个城市片、54个记分片（6组，每组蓝色、红色和黄色各3个）、24个契约人图片（6组、每组4个，分别是摩天楼、工厂、民居、道路卡），除此之外，还有6个记分用的木块、1个公园护林人模型及1个60秒沙漏。

接下来，先讲讲游戏的基础玩法。

所有玩家，每人随机取出9片城市片，面朝下传递给左手边玩家，然后大家同时翻开，沙漏开始计时，每个玩家有1分钟的时间，将9片城市片拼成一个城市，要求是一个3X3的形状。

城市片上有5种类型的城区，包括住宅区（黄色）、工业区（红色）、摩天楼区（蓝色）、湖（深蓝色）、公园（绿色）还有道路。拼接城市的目标，就是将同类型的城区尽量挨在一起，道路尽量能保持畅通。根据每种颜色联通的区域内建筑物的数量，获得分数。黄色区域，3-6的建筑得1分、7-12个建筑得3分、13个以上的建筑得5分；红色区域，2-5个建筑得2分、6-8个区域得4分、9个以上的建筑得6分；蓝色区域，2-4个建筑得2分、5-7个区域得5分、8个以上的建筑得7分。



《疯狂城市》封面

除了区域得分以外，基础玩法中还有两种得分方式，第一种是“最长路”，就是你的城市拼图中联通的道路是所有玩家中最长的，并列最长的都可以得分；第二种是在拼图过程中抢公园护林员的模型，这样你城市中的公园和湖，也会带来额外的得分。

游戏的难点就在于在有限的时间内拼好城市，因为城市片是随机的，上面的图案千差万别，而未在规定时间拼好的城市片，会被重新洗牌并且随机拼在空缺的位置，当然，如果到了这一步，你的城市肯定是惨不忍睹了。

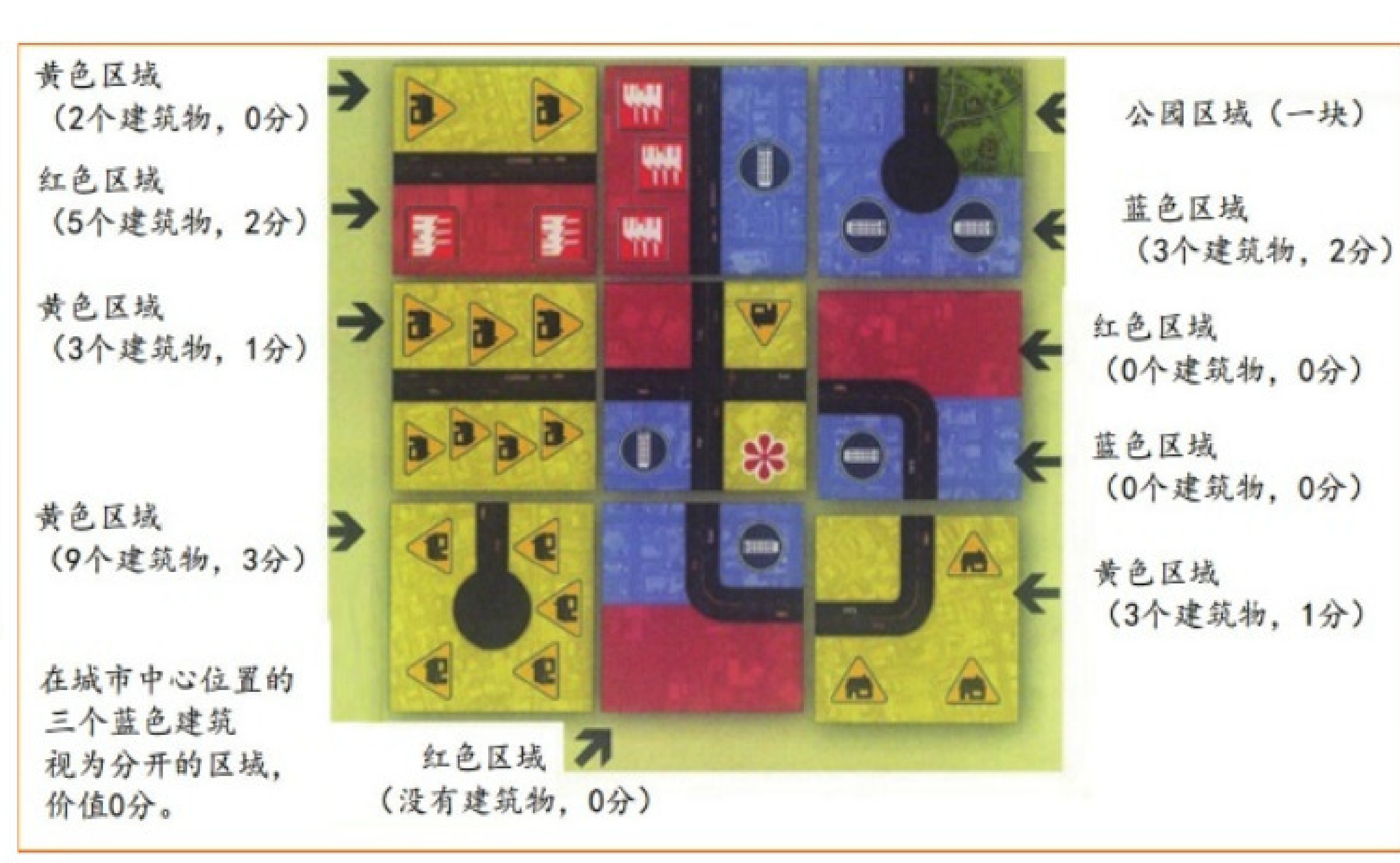
当某个玩家的得分达到150分或者更多，游戏结束。

基础玩法的规则大致如此，相信大家都明白了，这个玩法，比的是反应还有运气，策略成分实在不强，同时，玩家之间也基本不存在竞争，互动性也不算好。

游戏的设计者当然也意识到这一点了，游戏还有进阶玩法，这种玩法，主要是记分规则有所改变，要用到记分片。同时，除最长道路外，还有最多工厂、最多住宅、最多摩天楼等得分方式，不过不是大家数数，数最多的得分。如果你觉得某项数值你最多，就可以把相应的契约人片握在手中（当然，你也可以什么都不握），等算分的时候，大家把手中的契约人片亮出，如果你果真是最多的，可以获得分数，如果不是，要倒扣分。

总体来说，这款游戏策略性不强，但可玩性还可以，适合入门级玩家玩，建议大家去尝试一下。


▲《疯狂城市》城市拼接示意图



▶ 入门级玩法，记分示意图



从“魔兽”收费涨价说起

今年“十一”前夕，魔兽世界运营团队在官网上宣布“战网点数与《魔兽世界》游戏时间兑换比率调整”，通俗说就是“魔兽”要涨价了，一时间一石激起千层浪，玩家和媒体众说纷纭……

虽然可能有些多余，但还是要解释一下：“魔兽”的点卡有30战网点数和15战网点数（30元点卡和15元点卡）两种，所谓涨价，不是指点卡的价格涨了，而是指点卡兑换的游戏时间减少了。

30元的点卡在调整前可兑换游戏时间4000分钟，调整后变成2700分钟。

30元的点卡在调整前可兑换游戏时间2000分钟，调整后变成1350分钟。

涨价就涨价吧，却不是马上就涨，涨价日期定在10月16日。缓期执行，引出了另外一个故事，这个下文会专门说到。

魔兽“涨价”了，你怎么看?

“魔兽”今后的路，还要看“德拉诺之王”的表现，只要游戏还能把玩家抓住，他们应该还真不在乎涨那么点儿钱。

■说书人 北四环巡游者

说“魔兽”点卡之前，先说说美食，想来大家不会太反感。半年前，几个朋友一起串啤，一边吃一边聊。一位说，我上大学的时候羊肉串才两毛钱，现在都两块钱了。另一位说，涨价了不是也没耽误你吃，这些年啥都涨价，羊肉串涨的不算多……不服你抗议去呀。头一位说，为这点儿钱去抗议？第三位说，在我老家，之前拉面从两块涨到两块五，老百姓反应大着呢……

说到这里，我想大家都明白，我讲的是涨价的事儿。现如今是什么都涨价，但对老百姓的影响却不一样，鸡鸭鱼肉每斤涨十块钱日子就没法过了，鳄鱼肉鸵鸟肉就是涨破天，与老百姓有啥影响？

我现在想知道的是——“魔兽”点卡到底是鸡鸭鱼肉还是鳄鱼肉鸵鸟肉？

2005年6月，《魔兽世界》在国内正式运营，到如今已经超过9年，虽然中间换了一次运营商，闹闹腾腾乱了好久，虽然某些版本的更新让人等到黄瓜花都谢了，但游戏好歹延续下来了。不过，大家有没有想过，从“魔兽”开始运营就在玩的玩家，现在还有多少还在游戏中呢？

我特意做了一个调查，调查的都是核心玩家……

本人，从国服内测开始玩，大灾变之后不玩了。

F君，从国服内测开始玩，获得过

“甲虫之王”的称号，领导的公会完成了所在服务器大部分的FD，大灾变之后把角色练到85级后不玩了。

D君，从美服内测开始玩，中间一直没有间断，现在还在玩，不过据说是在美服。

J君，从国服开服开始玩，中间断断续续，基本是有新版了就进去玩玩，至少练到满级，然后就溜号了，现在偶尔还玩。

C君，从国服内测开始玩，“巫妖王之怒”时代就不玩了。

X君，从国服内测开始玩，最大的爱好是把所有阵营的声望刷到满，大灾变之后不玩了。

G妹子，从国服内测开始玩，2011年底不玩，原因是怀孕了要生宝宝。

……

事实上，由于我不可能调查太多的人，所以也无法得出有说服意义的结论，不过，从“全民魔兽”时代过来的玩家，都清楚那种盛况不会再出现。确实有坚持着一直玩下来的玩家，比如前面提到的D君，但他花在这个游戏上的时间也不能和当初同日而语的。

好吧，我说了这么多，实际上想说的就是——“魔兽”收费涨价，对于我，或者是我周围的大多数人，完全没啥影响，不管“魔兽”这款游戏此前对我有多大的影响力，至少现在我们没有在玩。当然，J君除外，他已经给自己的两个账号各充了三张点卡，理由是“没准儿我啥时候想玩呢，先充上预备着”。

10年的时间呀，说的沧桑一点儿，人生能有多少个10年呢，你从上大学开始玩的话，现在博士都该毕业了呢。前面提到的G妹子，当初不玩是“被迫”的，现在娃儿都满床爬了，我问她还想接着玩“魔兽”吗？她说想，但真心没有那时间了。

涨价了，你有啥话要说？

不过好奇心这东西就是奇怪，我其实没太搞懂，10年不涨价，为什么现在涨价？人气爆棚时不涨价，为什么现在涨价？“魔兽”现在的主流玩家什么样儿？他们怎么看待涨价这事儿？运营方这最后通牒式的涨价通知（“十一”前通知，10月16日以后才涨价），会起到什么样的作用？

于是我开始关注各大玩家论坛，看看大家伙儿的态度，大致是以下几种：

1.我已经不玩了，涨价和我没关系。

如果就这个问题问我，我也会这么说，但在论坛回帖这么表态的，刨去刷优越感，实际上还是和“魔兽”藕断丝连。已经不玩了，就是说之前玩过……国服“魔兽”每次资料片更新的严重拖延，都会丢掉一部分玩家，要么是不玩，要么是转战美服台服，等国服更新了，又会有明显的回归潮，比如前面提到的J君，肯定是要回来看热闹的。这部分玩家，啥时候再跑回来玩“魔兽”，也并非不可能。所以说到底，这部分人并没有对涨价这件事本身做出表态，而且我认为，如果这部分人真还想接着玩，估计也不会太在乎涨价的事儿。

2.十年没涨价了，现在涨价也算正常，再说，涨了价也在可接受范围内。

本以为直接这么表态的不会太多，“充大头”会被喷的，但实际看来，对涨价表示理解的玩家，比我想象的多不少。而且，我觉得所有在涨价之后还会继续玩的玩家，应该都是认可这个观点的。

涨价是一回事儿，涨多少又是一回事儿，玩家普遍反映涨价幅度有点儿大，不过，和那些填不满的免费游戏坑比一下，估计大家很快就会心平气和了。

3.涨价了，我不玩了。

好吧，我承认，这个回复是我杜撰的，因为至少到目前为止我还没有见到这么明确表态的，会这么表态的，估计也犯不着还专门发帖子说。说句玩笑话，如果真的不想玩“魔兽”了，趁着涨价放弃也算一个不错的借口，不过我始终觉得，如果真的有玩家放弃了，原因也不是涨价，而是因为游戏本身不再能吸引他。

4.为什么不是月卡？

这个问题我也想去问暴雪，一个已过高峰期的网游，用月卡套牢尽量多的玩家，不是个自然而然的事儿吗？为什么不呢？更何况外服不是有月卡吗？

有玩家说，国服早晚会月卡制，到那个时候“魔兽”也就该落幕了。此言虽有些偏颇，但也有几分道理。

5.为什么不是道具收费？

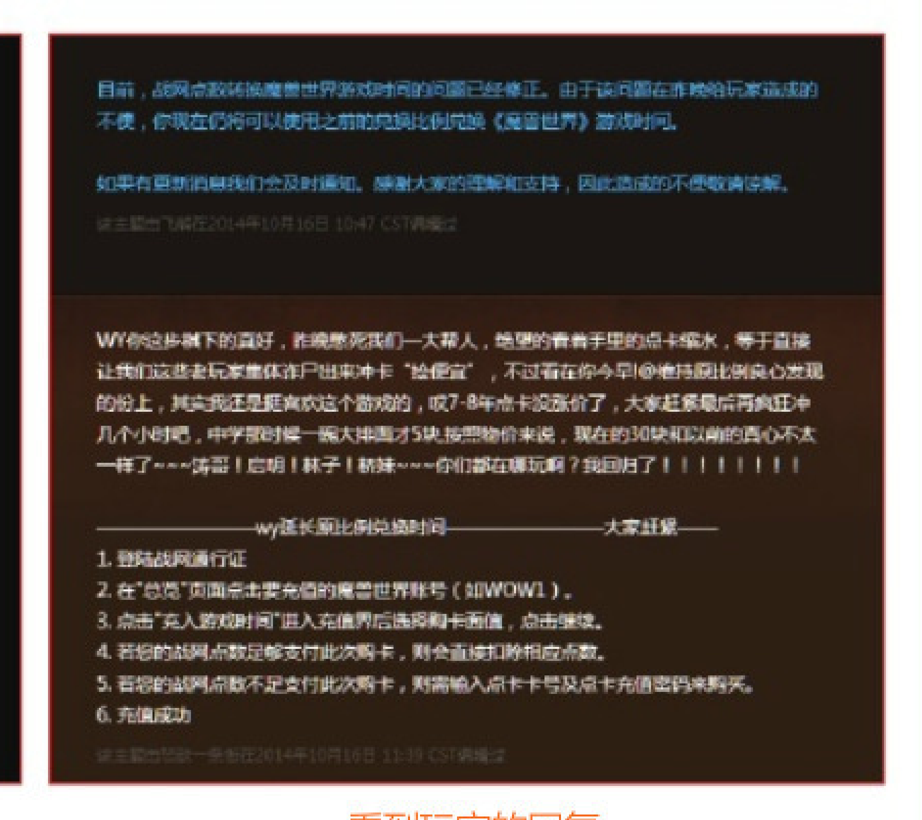
还是不要吧。我们在玩收费游戏，还是国外的上等游戏，不是在玩免费游戏，更别说国产的下等游戏，这是很多“魔兽”玩家觉得自己高大上的精神支柱，为啥自毁长城呢？吃斋念佛一辈子，临了了吃口狗肉，何苦来哉？



战网点数和《魔兽世界》游戏时间兑换比率调整的官方说明



官网首页边栏中的“兑换比率调整生效日期调整测官方公告”链接



看到玩家的回复，
就知道暴雪和网易又成功了

6.涨价吗？我都是金币买点卡的……

看到这个回复，我就有点儿无语了。我记得最早一张点卡只能换几十个金币，现在是什么价儿完全不清楚了。好吧，我们暂时放下这种交易是否合法的说教，做到这种以战养战的玩家，应该还是少数，他们大概也不会在意涨价这件事儿。至于“金币工作室”，与这个有关的争论不少，有一种论点说收费涨价可以打击金币工作室，这个……羊毛出在羊身上……你会懂的。

7.我已经悔改了，我准备去玩“炉石”和“风暴英雄”

如果“魔兽”玩家都能平稳地过渡到“炉石”或“风暴英雄”中，暴雪会不会做梦笑醒？事实上，只以各类在线数据论的话，那暴雪可能已经笑醒好多次了。

暴雪的游戏，虽然可称每个都是精品，但作品面比较窄，基本集中在“星际”“魔兽”和“暗黑”。总体来说，暴雪玩家的滞留度还是比较高的，某些玩家说“魔兽”涨价是准备为“炉石”或“风暴英雄”挤人，这种可能性并不大，因为涨价只限于国服等极小范围。

现在，回到开始时提到的问题，“魔兽”点卡到底是鸡鸭鱼肉还是鳄鱼肉鸵鸟肉？我发现我迷失在其中了。这让我想起了我看到的一条有趣的评论——暴雪在下一盘很大的棋，你们这些下等玩家怎么看得懂？这句调侃，细细咀嚼起来，确实有些味道。毫无疑问，对于暴雪这么一家具有全球影响力的游戏制作公司来说，它的每一个举措都一定是全盘考量的，如何对待“魔兽”这款运营了10年的游戏，也一定是它大费思量的事儿。

或许我们可以这么说，“魔兽”涨价，对于已经不玩的玩家和还在继续玩的玩家，都没啥大影响，“魔兽”今后的路，还要看“德拉诺之王”的表现，只要游戏还能把玩家抓住，他们应该还真不在乎涨那么点儿钱。

最后说点儿花絮

我们前文问过，运营方这最后通牒式的涨价通知（“十一”前通知，10月16日以后才涨价），会起到什么样的作用？一个突发事件（当然你也可以认为是有预谋的），回答了我这个疑问。

照我自己的想法，既然你不在乎涨价，既然你还要接着玩，那就早点儿充值，充完就踏实了，何苦等到10月16日这最后的期限呢？

看来有很多玩家不像我这么想，又或许是网易突然傲娇了，想欲擒故纵一下，看看自己在玩家心目中的地位，反正，那个关键的晚上，充值系统突然瘫痪了……当半夜的钟声敲响，玩家们手中还没有充的点卡，就会缩水1/3……

对这件事儿，最简单且合情合理的解释如下：网易低估了玩家们充值的积极性，当天晚上充值的玩家太多，所以充值系统挤爆了。

当然，运营团队对这件事的处理很职业，延长了“保值兑换”的时间，于是，大家就皆大欢喜了。

当太阳升起之时，游戏还会继续……



从要我充变成我要充，就这么简单



链接已失效，但很有些恶趣味且意味深长

不怕你涨价，就怕没月卡

所以目前看来，玩家与运营商之间的矛盾焦点，不在于是否涨价，而在于如此大幅度的涨价后，是否会加入月卡的售卖。

■说书人 Joker

10年前，我还生活在甘肃天水，国内的一个三线小城市，那时候，我们特色早点“呱呱”还是1元一碗，一个涂满姜黄烤制的酥脆咸香的饼才5毛，再配上5毛一碗热乎乎洒满胡椒粉的杏茶，整个早上的满足感仅仅需要2元，那时候一张《魔兽世界》的点卡是30元。

10年后，我回到了我的家乡，这时候，比较有名的一家早点摊上，“呱呱”一碗已经7元，那个酥脆咸香的姜黄饼已经1块，杏茶也是1块，我要重现当初那种幸福的的饱足感的话，就需要接近10元了，而此时，一张《魔兽世界》的点卡还是30元。

当暴雪宣布《魔兽世界》点卡将于2014年10月16日正式调整价格的消息后，无论是游戏中还是社交平台上都炸开了锅，“这么贵了还怎么玩”与“上调这点无所谓”两派玩家争得面红耳赤。甚至还出现了央视风格的“全网玩家喜迎点卡上涨”伟光正观点。



《魔兽世界》限量版珍藏套卡，很后悔当初没入一套



魔兽点卡，也能成为收集品，哪个老玩家没有一大摞呢?



相比之下，台服的收费机制要合理的多

作为一款已经成功运营了10年，并且现在依然是全球最成功（没有之一）的网络游戏，此次调价所带来的问题目前看来主要还是集中在“该不该”和“贵不贵”两点上，站在不同的立场上会有不同的思考，抵触也好支持也罢，但涨价已成既成事实。

但其实，这次涨价，仅仅是将我们的消费水平拉到了世界平均值而已。

《魔兽世界》一开始就不是个“便宜货”

10年前，当九城刚刚将《魔兽世界》引入国内的时候，其收费制度就曾引起过很大争议，30元的点卡价格以当时的物价水品来说已经是“冠绝群游”，因为其他网游此时还多以15元的单价出售，并且令门槛抬高的根本原因是，当时想要进入游戏，你的第一张点卡是作为激活账号的用途的，也就是说你想顺利进入游戏，起步价就是“60元”。因为暴雪在全球范围的运营《魔兽世界》的策略更像是一款单机游戏，客户端/资料片都是需要付费的。这个收费标准以十年前的物价水平来说，尤其对于没有经济收入的学生群体，并不是一笔小数目。

所以《魔兽世界》在一开始，就是一个门槛较高的网络游戏，或者说以我们的眼光来看，它已经是个比较“贵”的游戏了。这也让最早一批《魔兽世界》的玩家有着一种天生的自豪感，同时相较与同时代的其他游戏，《魔兽世界》的游戏素质也让这批玩家有了骄傲的资本。这种单纯的自豪感让初期的魔兽玩家对一开始的那笔几近无意义的投资有了超乎寻常的忍耐度。

网易接手后的平民化

很快，《魔兽世界》就成为了这个世界上最成功的MMORPG游戏，而在中国，在经历了燃烧远征资料片的“特别迟”后，巫妖王版本终于“忘了开”。而经历了一段时间的甜蜜期后，九城和暴雪也在2009正式分手，而成为《魔兽世界》接盘侠的英雄，是之前早已和暴雪两情相悦的网易。

从九城手中拿下代理权的网易，也算是不负众望，不仅在游戏的版本进度上赶英超美，其做的最大的一个举措就是取消了国服CDKER的购买，并且开放了20级前的免费试玩。此举直接将《魔兽世界》的国服的游戏成本几乎降至最低，当时玩家间的“喜大普奔”的胜景今天依旧历历在目。

至此网易凭借强大的公关能力让《魔兽世界》的游戏版本不再落后于世界，同时得到的回报也是立竿见影，2009年网易Q4财报显示，游戏的已经占了其总营收的80%以上，这得益于接手之后的《魔兽世界》提供了第四季度的整季收益支持，而此时的《魔兽世界》不再显得高不可攀，掀起了新一波的游戏热潮，网易也将国内《魔兽世界》同时在线人数再度拉回了百万层级。

涨价的幅度过大

我们能够看出从九城到网易，魔兽的收费其实是降低了，且在日益翻新的物价水平下，魔兽稳定的点卡价格相较于疯狂增长的一切，已实属难得。也正是在这种情况下，初期集中在点卡是否应该涨价的矛盾很快就被玩家理解，不再是玩家们争论的重点。

初期矛盾被化解之后，真正核心的问题露出水面：涨价不可怕，幅度之大却令人咋舌。

原本30元可以充值4000分钟，上调至30元2700分钟，上涨之后比以前几乎贵了1半，相较于涨价本身，涨幅巨大才更触动玩家的神经。

消费缺失一环

如此看来，网易接手后的《魔兽世界》以收费来说在全球范围内都可以算是最便宜的，无需购买CDKEY，无需对资料片进行付费，点卡价格还与外服基本持平，但国服真的如看上去一般美好么?

实际并不尽然，一方面要考虑到国内外普遍的收入水平对比，而更重要的是，国内在点卡售卖上欠缺了很重要的一环：月卡/季卡/年卡。

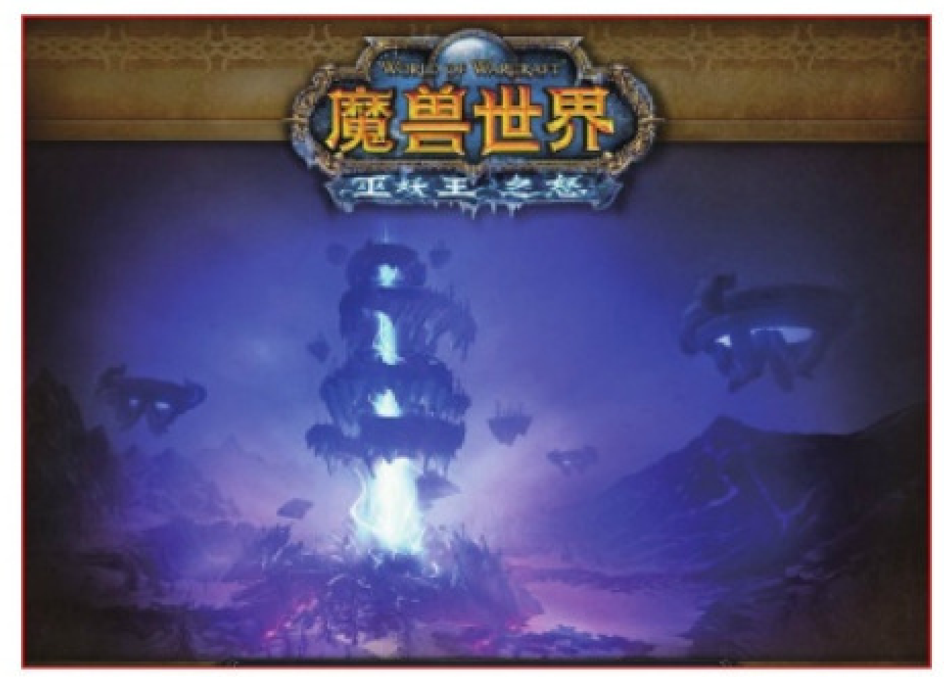
对于休闲类玩家，游戏时间相对不固定，单纯的时长点卡勉强满足需求，但是对于比较核心的玩家来说，还是包段点卡最为划算，外服玩家也多是选择时段性点卡为主。以台服点卡为例，点卡价格与国内涨价后的基本持平，但是有着90元的月卡与150元的季卡，玩家多是选择包时间段的月卡或季卡，而时长点卡则鲜有问津。而美服甚至只有月卡服务，但资料片需要单独购买。

国内玩家目前所面临的现实就是30元能买到的游戏时间大幅缩减，同时还没有别人能够包段购买的福利，之前的美好瞬间被打碎，任谁在一时间都无法接受。

所以目前看来，玩家与运营商之间的矛盾焦点，不在于是否涨价，而在于如此大幅度的涨价后，是否会加入月卡











魔兽“历代记”

	调整前	现在价格	涨幅
《魔兽世界》	0.45元/时	≈0.67元/时	≈48.89%
《梦幻西游》	0.4元/时	0.6元/时	50%
《剑网3》	未调整	0.45元/时	未调整
《最终幻想14》	未调整	0.6元/时	未调整
《魔力宝贝》	未调整	0.4元/时	未调整

目前国内主要时长收费游戏价格对比

的售卖。不过以目前暴雪和网易的态度来看，国服月卡服务似乎还是遥遥无期。

暴雪调价的动机

之前有数据分析，目前《魔兽世界》的全球在线人数已经从巅峰时期的1300万下降到了640万，最近新资料片“德拉诺之王”的上市，有所回暖，达到了730万。尽管如此，《魔兽世界》还是目前市面上最成功的MMORPG，但作为一款已经运营了10年的游戏，《魔兽世界》的确到了一个必须做出改变的路口，此次点卡上调无非是对中国市场的一次试水。而笔者腹黑的猜测了暴雪调价的心理，至少从结论来看说服了笔者自己。

1.将中国市场作为营收的主战场

国内经济的发展几乎肉眼可见，商家对于国内这块市场近些年已经愈发重视，这块市场甚至已经成为了“人傻钱多”的代名词。对于暴雪来说，国内玩家市场的培养已经成型，并且消费能力已经得到证明，将国服价格拉升至世界的平均水平的时机已经成熟。涨价后的玩家也许会有不满，但应该不会因为这个原因流失。以目前的情况来看，结果尚可。

2.一种营销手段，利用涨价作为爆点

暴雪和网易的营销团队很聪明，他们将这次涨价的全部价值都利用了起来，给出了一个涨价的时间点并给玩家预留了一段足够长的时间去购买为涨价的点卡，这让玩家形成了一种“这是一种便宜，现在再不占以后就没机会了”的感觉，导致在涨价之前大量的玩家决定“冲二十张点卡压压惊”，这在短时间让营收有了爆发性的增长。而被挤爆的官方充值平台不仅证实了此次营销手段的成功，还从侧面说明了国内玩家的消费能力的强大。

影响最大的是谁?

此次调价对于游戏内的多方势力都受到了影响，比如对于笔者这种偶尔上线的休闲玩家几乎没有什么差别，而对核心玩家的影响则很大，因为休闲玩家往往在一月之内的游戏时间总量有限，掉价之后很可能仅仅多用一张甚至不用，而核心玩家在没有月卡的情况下，可能会花费比原来高的多的代价。

而理论上影响最大的，反而是那些代练、刷金的代打工作室，点卡掉价会让他们的工作成本变高，让他们本就在官方打击下的“生意”更难做，这是好事儿不是么？但这很可能只会是我们的愿景，因为这些灰色地带的生存者，总会找到属于他们的生存夹缝，让人既痛恨又不得不赞一下。

最后要说的是，目前市面上的市场收费客户端网游已经不多，从0.45元涨到0.67元的每小时价格虽然看上去很高，但以目前经济上涨的幅度来说，也可以接受，在版本进度由于时差原因已经是全球最快的今天，国服玩家最不忿的恐怕还是没有月卡吧，不过放心，给你说个好消息，外服的月卡也要涨价了，心理平衡点没？

没了“泰坦”来涨价？非也

所以“泰坦”正式打出gg的消息传来的时候，我大概只惊讶了一秒钟，反而有一种“你总算承认了”的感觉。

■说书人 digmouse

“泰坦”项目取消，“魔兽”收费涨价，有关系吗？

有些人把“泰坦”取消归罪于暴雪对“魔兽”的持续投入，这个思考逻辑很奇怪。我只能说，“泰坦”项目取消，“魔兽”收费涨价，都只是暴雪的综合市场策略的一环而已。

我得说，我对“泰坦”的取消并不感到特别意外，马后炮一点说，去年在看到“泰坦”回炉的消息时，我的第一反应就是：“这货不会是取消了吧？”，所以“泰坦”正式打出gg的消息传来的时候，我大概只惊讶了一秒钟，反而有一种“你总算承认了”的感觉。

反正不是第一次了

暴雪并不是一家以高产闻名的制作公司，而就在它为数不多的作品列表中，“取消”却并非一个新鲜词汇，前有《魔兽冒险：氏族之王》和《星际争霸：幽灵》（有趣的是暴雪这次也正式承认了《幽灵》的取消）为鉴，“泰坦”的消失虽然震动业界，但并不是破天荒第一桩，但不同的是，《魔兽冒险》与《幽灵》都属外包产品，而“泰坦”则是内部团队的嫡系之作，从《魔兽世界》抽调了包括功勋设计师Jeffery "Tigole" Kaplan等人在内的核心队伍，据说从2008年起就在开发，光环自然非同私生子，还有“次世代MMO”“MMOFPS？”等疑云笼罩，一个仿佛问世便能改变业界气象的大IP瞬间消失，让人顿时有种“怂得心惊肉跳”之感。

但从另一个角度来说，如今的业界已经没有多少大公司敢于将一个开发数年投资巨大的顶级项目先搁置再腰斩，将一个深处开发地狱的作品草率收尾以图收回些许成本的做法屡见不鲜，《永远的毁灭公爵》的尸体可是还热着呢，而就在这个月，《最终幻想XV》的监督更替和愈发牛郎的预告片正在我们面前上演着一番开发地狱里的活戏，而就在隔壁兄弟动视家里，宣传得山响的5亿美元大作《命运》平庸的评价和贫乏的内容似乎也在向我们暗示着这个症结的存在。

暴雪是一家与现代游戏业的大环境格格不入的公司，直到最近两年才开始赶上主机与移动游戏的潮流，而其游戏后续支持与免费内容的大量更新在这个一把枪一个皮肤都能当DLC卖两美元的世界里是打灯笼都找不着的异数，能在这个良心上与之相比的恐怕只有波兰人CD Project RED和Valve，你可以尽情地说（黑？）《魔兽世界》与《星际争霸Ⅱ》的“下坡路”，或是《暗黑破坏神Ⅲ》比起《流放之路》系统上有多么的不给力，“暴粉”如我（人家不是暴白！）也对这一系列产品线中几乎所有的作品都有过微词，但很难否认的是这仍然是一家能够将自己的一亩三分地打点得整整齐齐的公司。如Mike Morhaime在宣告“泰坦”取消的采访中所言，若是在一个游戏里找不到乐趣点，那么就不要做下去。

更有趣的是Chris Metzen与Mike Morhaime的这番观点：“泰坦”上马的一个重要因素是《魔兽世界》的成功，但它的成功让公司与暴雪游戏的玩家都出现了一种不真实的义务感与自我认知问题，暴雪并不是一家MMORPG公司，在重新审视泰坦项目后，他们认为不应该将自己绑定在某个特定的类型上。

我觉得这是一个很明智的自我判断与方向的转变，在MMORPG这个大类型逐步被碎片化社交体验更强的移动游戏与MOBA取代的今天，《魔兽世界》的境况他们看在眼里，在这个时间点上从“泰坦”抽身尽管有壮士断腕的阵痛，但长期来说很可能是一个聪明（以及不得已）的选择，《炉石传说》的成功让他们意识到不必将自己深埋在AAA or nothing的心态里，实际上在一个3A产品成本越来越高，中等规模工作室与游戏的成本空间近乎绝迹的时代，这个产业需要大工作室的中小规模项目来提供更强的多样性，数字发行的繁荣给了这种产品的生存空间，更何况暴雪是业界少有的具有自主成熟数字发行平台的公司之一。“泰坦”的取消展现的并不是它的弱点，而是暴雪这家公司在如今的业界大环境下少有的魄力，而项目自搁置之后分流的人员与开发资源对其他项目的反哺已经在《风暴英雄》《暗黑破坏神Ⅲ》和《魔兽世界：德拉诺之王》上体现了出来。

不过可以肯定的是，“泰坦”的



《风暴英雄》将是暴雪接下来很长一段时间内的最重头项目

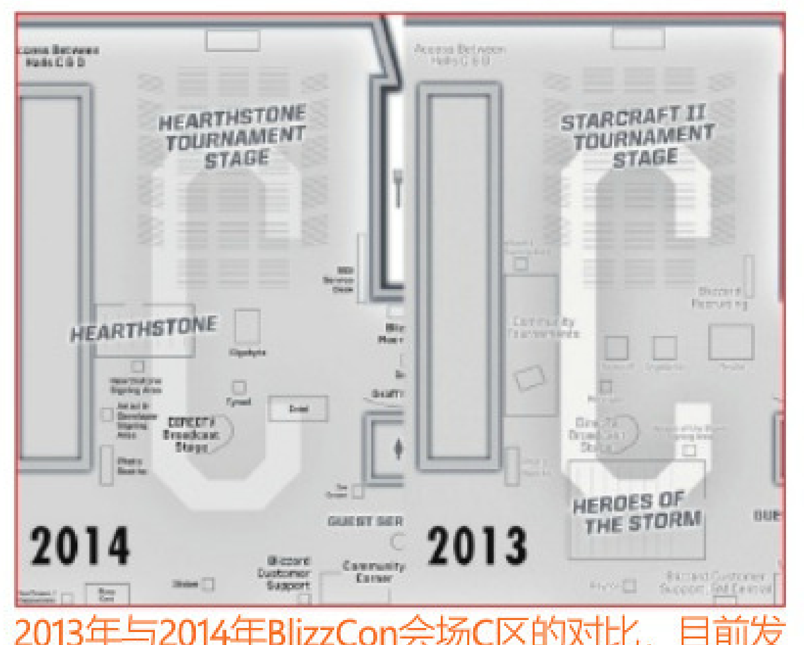

《幽灵》是暴雪早年若干被取消项目中最令人好奇和叹息的作品



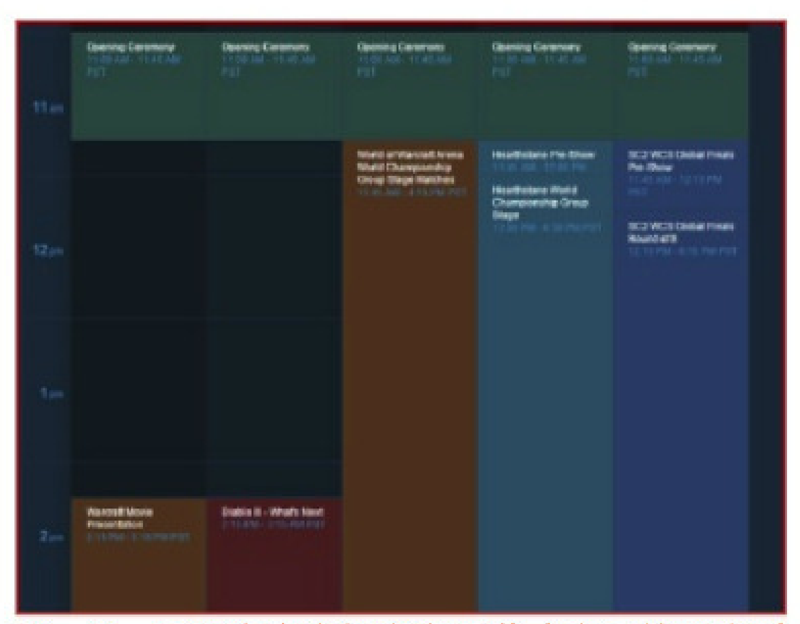
免费直升90级是众多老玩家回流和游戏活跃度上升的重要因素之一



《炉石传说》的巨大成功使它成为暴雪的另一大营收来源



2013年与2014年BlizzCon会场C区的对比，目前发布的布局图中C区的这片空缺耐人寻味


BlizzCon日程表中主舞台在开幕式之后的两小时空缺极不寻常

取消不会是四平八稳毫无波澜的，一个如此高规格的项目在缺乏曝光和实质成果的情况下就此取消，对暴雪的外界形象与投资者信心都会带来一定的冲击，现有团队人员的重新分配与现有素材的后续利用也都是需要时间才能解答的问题。而暴雪在《星际争霸》之后再也没有推出原创IP，1998年来的所有作品都属于“魔兽”“星际”和“暗黑”这三大品牌，而在《魔兽世界》与《炉石传说》之外也没有涉足新的类型，仍然是RTS与ARPG打来天下，那么玩家公众的品牌与续作疲劳或许是接下来一段时间内暴雪需要考虑的，同样，这也是一个摆在所有开发商面前的问题，成本、经济低迷、玩家日益刁钻的口味、越来越透明的市场营销和媒体宣传都让这门经越来越难念，也越来越容易走错棋，《命运》就是最好的例子，抱团取暖和不坏不修成为了众多厂商的选择，对暴雪来说，点卡涨价、加速资料片更新速度都是这种选择的体现。

涨价究竟肥了谁？

目前的《魔兽世界》全球活跃玩家人数是740万，相比上次财报，总算迎来了5.4补丁之后的第二次提升，这其中最主要的原因是《德拉诺之王》以及相对应的前夕补丁的即将上线，以及《德拉诺之王》附送免费直升90级的机会。不过从大局上来讲，680万，或是740万，哪怕是500万，都只是个数字，这是一个不论付费还是免费制MMORPG从未达到过，也可能永远不会达到的数字，要知道《无尽的任务》在其巅峰期也不过只有50万的活跃付费用户，哪怕我们去掉亚洲地区大量仍在以点卡付费的玩家，《魔兽世界》现有的月费用户群也能确保每个月近亿美元的营收，它依旧是暴雪最大的收入来源，这种持续吸金能力在整个业界也只有动视的《使命召唤》可以与之相比，就算没有新作问世，《魔兽世界》的这种状态也足以确保未来很长一段时间内的持续稳定收入，一个6.0的前夕补丁就足以让几十万玩家重新回到游戏，在《德拉诺之王》上线后，玩家的回潮规模只会更大，从这个意义上说，暴雪在未来的几年里都不用担心“没了下蛋的鸡”这个问题，不论外界对《魔兽世界》如何唱衰或不看好，它依旧是这个星球上最受欢迎的MMORPG游戏。丢掉“泰坦”对于暴雪来说损失的是前期的开发成本投入，在原版《暗黑破坏神Ⅲ》的负面评价之后，我相信暴雪短期内不会再推出拍卖行这种存在整体风险的举措，对“泰坦”本身的质量不放心的话，暴雪是不会承担上线后评价不佳带来的更长期的风险的，毕竟，有轻松的钱赚，谁愿意为一个前途不明的项目下太大的赌注呢？

那么问题来了……如果《魔兽世界》是easy money的话，国服涨价岂不是会赚翻天？考虑到诸多因素，这次“涨价”恐怕对暴雪和网易来说并没有太多实质上的经济利益，除了国服之外，唯一一个涨价的区域是英国，从9英镑上涨至10英镑，幅度也小得多，是一次依币值变化而做出的等价调整。而即便国服的这次涨价力度其实高达50%（从0.45元每分钟上涨至0.66元每分钟），你我都清楚在游戏内现金交易极为广泛（用泛滥一词形容也并不过分）的国服，实际通过涨价带来的现金收入并不如广泛想象的那样多，这一点众多玩家心知肚明，网易和暴雪自然也不会被蒙在鼓里，只能说，这种涨价不过是十年来通货膨胀的积累，廉价娱乐终归仍是廉价娱乐，这次涨价影响最大的或许只有学生党，对普通魔兽玩家来说，开销的绝对数值增长并没有到难以承受的程度，相比2005年至今的通货膨胀，这种程度的上涨实在是微不足道。

没了“泰坦”怎么办？

那么暴雪的下一个据点又在哪里？“泰坦”至今没有流出任何与项目本身直接相关的素材，图片视频一概欠奉，网上流传的诸多看起来就不像科幻作品的“概念图”也只是团队某位美术师的自我创作，其神秘指数已经爆表，而在新作领域，暴雪内部正有几支《炉石传说》规模级别的中小团队在开发未知的全新作品，其中有前Turtle Rock工作室CEO——《求生之路》之父Mike Booth率领的团队传闻正在创作一款科幻题材作品，从暴雪的招聘信息来看，这个项目组在招聘主机平台的软件工程师与武器3D设计师，若真是一款科幻题材的合作FPS，名作之父加上暴雪的精良制作，很难不让人有所期待。希望在即将到来的BlizzCon上，“泰坦”的遗迹与暴雪的下一个“炉石”式奇迹能现于人世，在今年的日程表上，当地时间11点45结束的开幕式之后出现了少见的长达两个小时的空缺，而往年主舞台的第一场发布会在开幕式之后15分钟就会开始，这两个小时的空缺意味深长，展厅C区也有一大块去年属于《风暴英雄》试玩区的地段目前空缺，种种迹象都表明，今年的BlizzCon应当会有意想不到的惊喜出现。P

Joker的留言板

1 入秋之后北京开始变凉，感冒症状频发，诸位请注意身体。

2 最近我已经被蚊子叮得不要不要的，秋蚊子猛如虎啊……

3 国庆长假各位有什么计划？是打算去游历名山大川，看尽漫山人头，哦，不是，是满山美景，还是打算宅在家里玩游戏呢？我期待着各位的分享啊。

4 最近你们有什么关注的游戏和硬件么？说来听听嘛，反正一丝blue那个家伙要在国庆期间苦战《FIFA15》了。

5 最近魔之左手弄了一个能飞的摄影机器人，整个人玩的根本停不下来，挺有趣的。



千零影：我已经被学校发的被子捂感冒了。蚊子完全不是问题，Sex God，你值得拥有！

国庆逛漫展顺便看妹子，游戏软硬件都没指望了，学校里不给连宽带，电脑还没入手

最后一句话是给魔左的：打土豪，分各种好东西！

1CrazyKing1：……sex是性……six啊大哥

千零影：回复 1CrazyKing1 :按错了

万事屋的血觞：回复 千零影 :害我白激动了一场！

devil_z：话说我昨天看到一则新闻说某男子非法航拍，不会被抓的就是魔左吧？

漫天千里黄沙：国庆准备爬华山！Joker有没有什么好的活动！话说大软的app咋还不出啊！我等的花都谢了，半年没看了！很想念啊！

Joker：由于人手不足，得小跳一下票，跪求原谅啊。

zhou2629：报告Joker，这几天太原也变冷了些，不过还不算难熬……中午倒依旧蛮热的。这个时期也将近冬季，蚊子倒没有多少，果然都是北国地界，气候也不一样么。国庆长假我准备继续补习C++，期待魔之左手的评测了……十月是Ubuntu Linux系列更新的季节，希望Ubuntu Studio 14.10能够有很多精彩的新特性。Linux Kernel官方网站也有一段时间没去了，过几天去看看内核版本更新到了什么程度，Debian Linux有时间也需要升级版本，居然没有发行版升级。Debian Linux发行版升级的话应该没问题。

xm1014m82a1：Joker大神，本人已成功被新闻专业录取，将来和你们一起奋战辣

Joker：那可真是恭喜啊，毕业了来大软找工作吧！

1CrazyKing1：→_→各种关注游戏本、戴尔游匣、机械革命、联想Y系列。国庆正好我姐结婚，当然是收红包and快乐的玩耍咯。

battlecruiserJ：Joker现在你的身材变胖了莫非是因为蚊子叮的？也祝你们节日快乐啊！

Joker：谢谢祝福！没错，我是被文字叮肿了！

sky罗小杰：想玩各种游戏，但是国庆只放三天……苦逼学生党。

Joker：调整好学习和游戏的时间吧少年。

逍雨断魂：去漫展去漫展！

Joker：记得多拍照片！

以泡面为名：╮(╯▽╰)╭ 昨天已经开始旅游的第一站去大软总部看到被蚊子叮胖的你了

Joker：你也不比我苗条！

digmouse：重感冒中发来贺电！

Joker：不要传染给我！

B6_X：军训完今天刚回来，等待我的是两年的警训。突然好想哭。但是！wa alaykum assalam！节日快乐！我大新疆国庆古尔邦节双假期十天万岁！在这也祝各位古尔邦节快乐！Kurbanhetinggha Mubarak bolsun！

Joker：人民警察最光荣！

tgsxlchl：假期准备和家人去烧烤，高三了，国庆就放三天，没时间出去玩了，游戏比较关注CSIL2！

Joker：你说的是CSOL2么？

729261045：尼玛今天晚上我们就上学了。

1st小剑：在家玩玩《刺客信条Ⅱ》……安静的复习几天，准备月考

Joker：我现在简直已经有考试恐惧症了……

B6_X：可以将大软视频的目录链接开个置顶帖，方便大家第一时间看到最新视频

Joker：好建议

流风霜影：请问Joker，电子版就是app么？

Joker：现在的计划和当初有点变动，电子版会成为单独的一个产品，而APP则会成为另一个产品，也就是说我们同时要有两个产品啦！

虚无之曜：苦逼高三狗没时间玩儿游戏，我还是安静的写作业吧……

Joker: 上大学就好了！（这个谎话真是屡试不爽……

公孙凌山：1.9月29东北已降至零下在雨中开运动会的感受谁懂。

2.已经两年没被蚊子叮了哈哈哈哈哈哈哈！

3.在中街一下地铁被人山人海吓到了只见我各路人一下滚动扶梯就开始掏手机拍照。

4.《武林群侠传》重置买买买！

5.壕无人性！

6.Joker假期快乐

Joker:《武林群侠传》我也一直在关注！

啊哈哈丶boy：买了6套《天利38套》的高三党路过！

Joker: 真是这真是一个悲（kai）伤（xin）的故事……



安澜之王：风景和剧游戏玩伤，我主要是看情，所以很多游戏玩了一下下就删了。比如《狙击精英Ⅲ》，玩了十几分钟，就没有玩了，感觉和前作没有什么不同，对我毫无吸引力。

最近重新玩《终极刺客》，哪怕不看剧情什么的，依旧可



以让我玩很久，因为丰富的细节和众多的过关方式，不像杀手:赦免那么死板，而是让我每次都有新鲜感。另外游戏感觉越来越像娱乐方式，不像以前要打通某某去炫耀一下。不过感觉玩了那么久，大都是很像的，现在一般看电影哈，晚上看到凌晨，不过没有遇到蚊子，虽然这里太阳很大，穿短袖

Joker: 随着年纪的增长，游戏时的心态一定会发生变化的嘛。

Sniper_F22: 大软现在是怎么了？办app固然好，可这并不是放松平媒的理由，这几期错字越来越多，10月份SEGA专题的几张图片注解文字直接沿用XBOX专题的 大软是怎么了？怎么会犯这种错误？

Joker: 感谢您的批评指正，您说的一点没错，我们一定会严查责任，争取杜绝此类低级错误。

宇多田布吉岛：火影快完结了，不知大软能否出个专题？

Joker: 我们真的不是一本漫画刊物……不过会考虑出一次漫画游戏改编的专题试试。

battlecruiserJ: 第一个是21页，图14wow的图，但是图片下面写的是图12，也就是有两个图12如果这个错算是难免的编辑错误可以理解的话，那下面这个，第26页，图5谷歌眼镜拆解图，左侧中间的硬币直径与1角人民币硬币类似……大哥，人家硬币在右侧啊！亦或这图最后被美编镜像翻转了？

Joker: 收到反馈，出现如此低级失误真的是应该切腹自杀了，我去找我的刀……

自由呐喊AM：看到了《刺客信条大革命》的配置要求，觉得不会再爱了。

Joker: 编辑部的测试机表示完全无压力，哈哈哈哈哈（你来打我啊……

singping: 大软现在还可以通过邮局订阅吗？

fleelancer: 可以。可去邮局订阅，邮发代号是48-154。



十一假期读者们的生活

1 同学们，朋友们，你们十一假期玩的可爽，Joker我可是苦逼兮兮的出差银川，只有一天假。

2 来这里发发你的十一见闻吧，快乐是需要分享的嘛。

3 活动主题就是分享你的十一假期，照片也好文字也罢，都行！

4 说不一定有奖品，谁知道呢~

茕天子：出差银川？WCA？然后想说十一的厦大简直是people mountain people sea！

Joker：没错，本期的极限竞技有详细介绍。

千零影：十一七天有五天都在漫展上陪成都FFF团那群逗比游场，顺便发现了叛徒……身为团员居然背啊不是扛妹子而且还是妹抖逼格不能再低！话说发现社团里的道具师和我一个学校实在是可喜可贺可喜可贺啊！

Joker：我们中出了一个叛徒！

千零影：不是一个，而是一群！

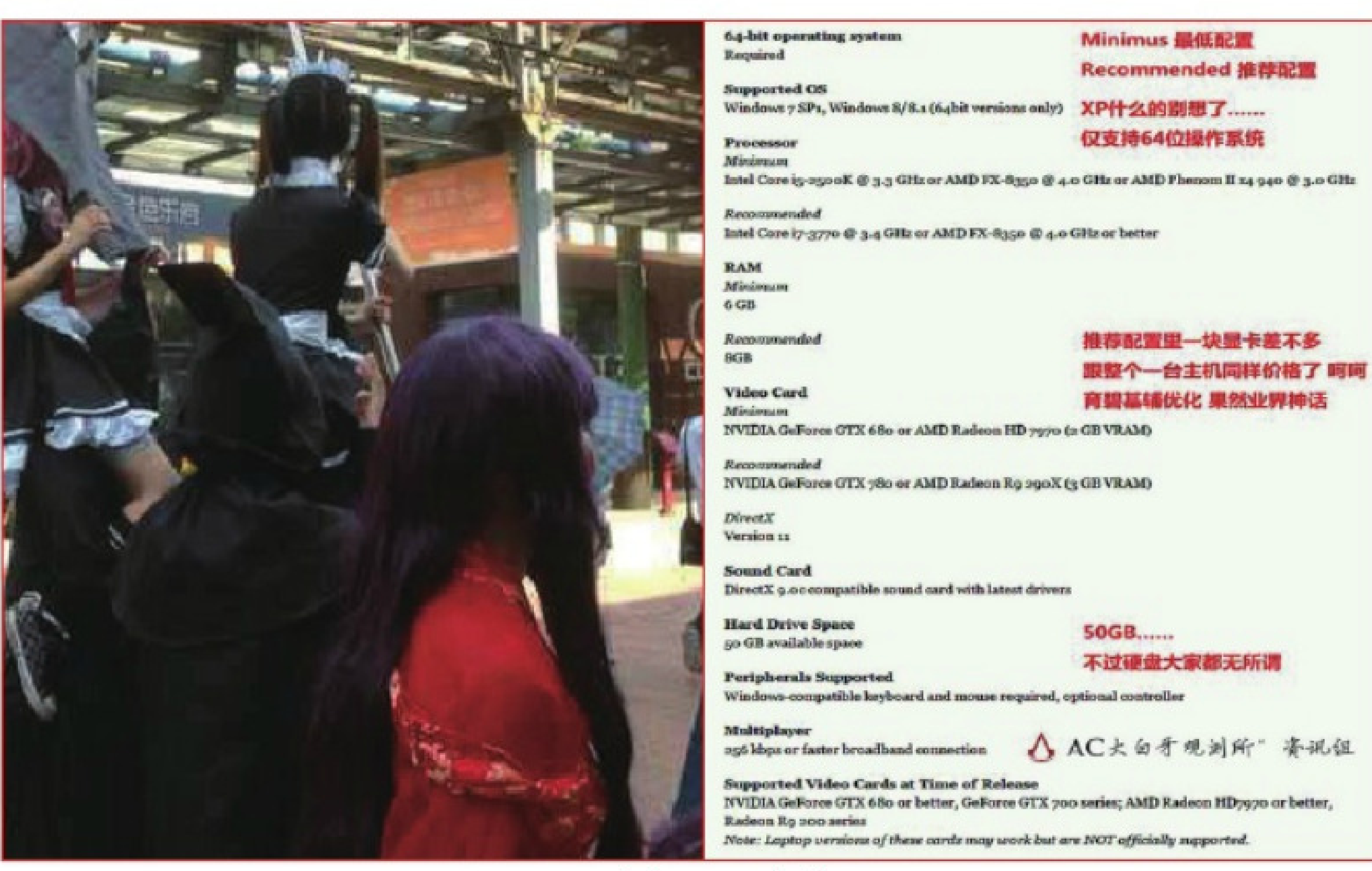
fleelancer：妈蛋，Origin服务器害我玩不成FIFA，从此EA黑一生。



读者漫天千里黄沙提供



读者逍雨断魂提供



读者千零影提供




读者1CrazyKing1提供



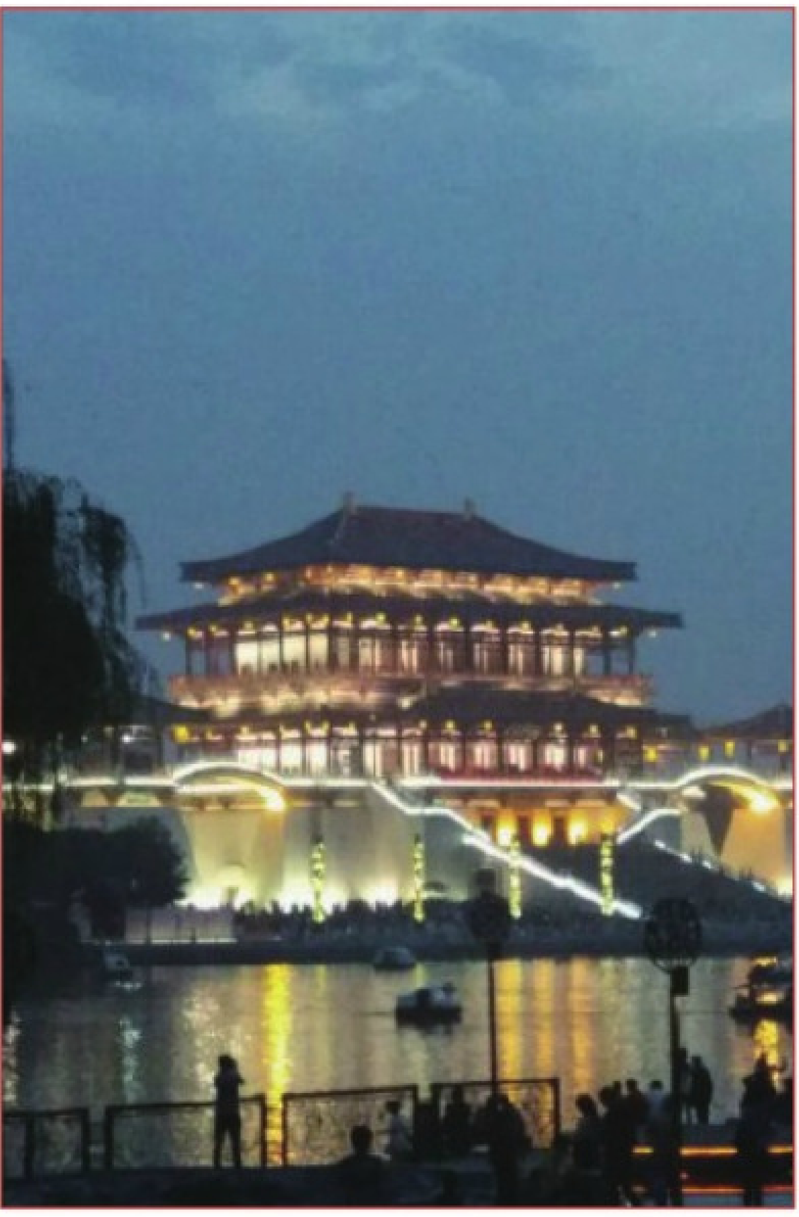
8神经养的流浪狗包子，即将成为大软吉祥物



出差的Joker提供



读者漫天千里黄沙提供



读者漫天千里黄沙提供



读者1CrazyKing1提供

Joker： 呵呵！

漫天千里黄沙： 十一去西安玩了三天真累啊，人山人海的完全是挤进去的，太无奈了！

fleelancer： 我记得兵马俑不让拍照的啊。

Joker： 不让开闪光灯

坐等战爹4： 十一啊……折腾了几天Win 10，愣是打不开游戏！

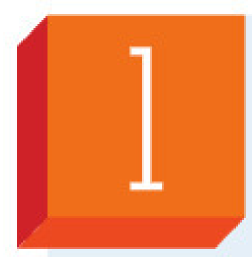
1st小剑： 和同学用电脑模拟器连怪物猎人，被最低级的怪物吊打……

Joker： 崩龙和霸龙打得我不要不要的……

辰之火焱： 十一期间，我有个同事苦逼出差了，为他默哀了7天……

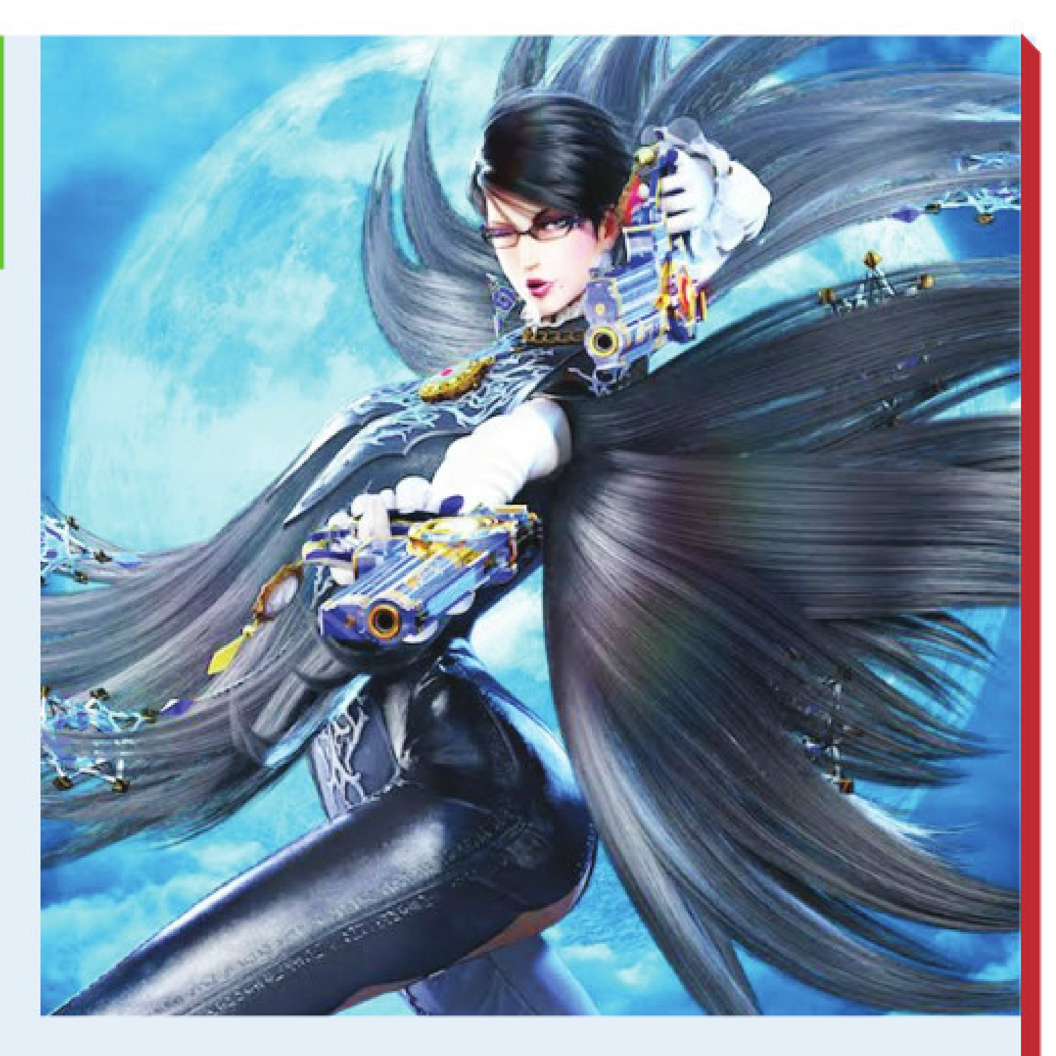
Joker： 你说的不就是我么！！！

2014年9~10月新游排行榜

评分数据及排行取自  metacritic

1 猎天使魔女2 91

Bayonetta 2 **制作** Platinum Games **发行** Nintendo
平台 WiiU **发售日** 2014.9.20（日）/2014.10.24（美）



进入10月，漫长的夏季游戏荒终于走向尽头，一年一度的感恩节和圣诞节购物档期的到来预示着大作季节的开始，而任天堂用《猎天使魔女2》打响了重磅的第一炮。

前作《猎天使魔女》即是上世代乃至史上最优秀的动作游戏之一，白金在续作中继续火力全开，以极尽夸张的战斗场面和行云流水一般的超高速格斗技巧征服了所有媒体和玩家，另外附赠重制添加附加内容的1代，本作是动作游戏爱好者绝对不可错过的经典作品，也注定会为装机量仍然不高的Wii U打下一针强劲的强心剂。P

2 急速2X 90

Velocity 2X **制作** FuturLab **发行** FuturLab
平台 PS4/PSV **发售日** 2014.9.2

虽然这是一款发售当天就被放入PS+会员免费游戏的独立游戏小作品，却丝毫不能掩盖它机智的游戏设计和高速畅快的玩法，玩家扮演一架具备高速冲刺和瞬移功能的战机的驾驶员，时而在迷宫中急速穿梭，时而走出座舱在致命的陷阱之间穿行。P

3 中土：魔多之影 87

Middle-earth: Shadow of Mordor **制作** Monolith Productions
发行 WBIE **平台** PC/XONE/PS4 **发售日** 2014.9.30

贵为奇幻世界最流行品牌的《指环王》在游戏领域却一直吃不开，平庸之作层出不穷，而Monolith在《魔多之影》中却打破了这一局面，优秀的画面、畅快的“蝙蝠侠X刺客信条”式战斗与创新的仇敌NPC交互系统使它成为今年最佳动作游戏争夺中的一匹黑马。P

4 黑暗之魂Ⅱ 象牙王的皇冠 87

Dark Souls II: Crown of the Ivory King **制作** From Software **发行** Bandai Namco Games **平台** PC/X360/PS3 **发售日** 2014.9.29

5 魔岩山传说Ⅱ 86

Legend of Grimrock II **制作** Almost Human **发行** Almost Human **平台** PC **发售日 发售日** 2014.10.15

6 NBA2K15 86

NBA 2K15 **制作** Visual Concepts **发行** 2K Sports **平台** PC/XONE/PS4/X360/PS3/iOS/Android **发售日** 2014.10.7

7 女神异闻录4终极竞技场 86

Persona 4 Arena Ultimax **制作** Atlus **发行** Atlus **平台** PS3/X360 **发售日** 2014.9.30

8 极限竞速地平线2 86

Forza Horizon 2 **制作** Playground Games **发行** Microsoft Studios **平台** XONE/X360 **发售日** 2014.9.30

9 任天堂全明星大乱斗3DS 86

Super Smash Bros. For 3DS **制作** Sora/Bandai Namco **发行** Nintendo **平台** 3DS **发售日** 2014.10.3

10 疯猫皮克斯 85

Pix the Cat **制作** Pastagames **发行** Pastagames **平台** PS4/PSV **发售日** 2014.10.7

重点推荐

正邪双刃剑
——游戏辅助的前世今生

游戏辅助，有人说它是外挂，有人说它是插件。而如今游戏辅助又是以什么样的形式，辗转于游戏本身和玩家之间呢？



老爸老妈们的网络社交
——“数字难民”迁徙记

你的爸妈会使用网络么？他们对网络的感受又是如何？看作为“数字难民”的爸妈能否找到自己的“新大陆”。



腾讯移动游戏焦虑症
——获《我叫MT2》为PK《刀塔传奇》？

《我叫MT2》风风火火的登陆引起了广泛关注，而这次的新东家则是腾讯。腾讯的目的是为了和《刀塔传奇》竞争？



主管单位 广西出版总社
主办单位 广西金海湾电子音像出版社
编辑出版 广西电脑游戏新干线编辑部
社　　长 施伟文
总　　编 滕耀胜
执行总编 韦松林

编 辑 部 杨立（主任）
陈子攒（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 韩大治 吴昊 郑弢 赵博
专栏记者 李坚玮 马骥 林选
本期责编 吴昊
电　　话 010-88118588-501
新闻热线 010-88118588-101
通信地址 北京市100040信箱18分箱
邮政编码 100040

广 告 部 李怀颖 陈文
电　　话 010-88118588-801
发 行 部 韩灵合
电　　话 010-88118588-601
传　　真 010-68686261

平面设计 林静 汤瑛 张子祚
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
国际标准刊号 ISSN 1672-0148
国内统一刊号 CN 45-1304/TP
邮发代号 48-154
发行范围 国内公开发行
发行代理 北京情文图书有限公司
电　　话 010-65934375
广告许可证 4500004000185
出版日期 出版日期 2014年11月1日
订 阅 价 人民币 12.00元
零 售 价 人民币 10.00元

疯狂的秋天 你的钱包看还好吗？

上次我做责编的时候正是暑假来临之前，夏天对单机游戏界来说通常是淡季，今年长达几个月的大作荒尤其明显，想必是刚刚转到新主机的第一年众多厂商仍在适应全新的平台，或者是无法舍弃上世代主机数亿的庞大装机量。

不过从9月开始，感恩节与圣诞假期购物季的临近让各大厂商开始发力，最近两个月的大作层出不穷，虽然有《命运》大热倒灶，但《中土：魔多之影》等新作品还是为我们带来了诸多惊喜，关于这两个游戏，本期“评游析道”有详细评论。

当然最疯狂的时候还没有来到，10月开始《猎天使魔女2》《怪物猎人4G》《使命召唤：先进战争》《光环：士官长合集》《刺客信条：大革命》《孤岛惊魂4》《龙腾世纪：审判》《任天堂全明星大乱斗》等新作的持续轰炸将为所有玩家献上近年来最强劲的大作爆发潮，不论你选择哪个平台，这个冬天都能在游戏中找到属于你的乐趣。当然对于玩家的硬盘和钱包来说，这个冬天就会比较难熬了……

秋天还是一年一度的人类身体某个器官的受难日，只是今年苹果的年度更新有些特别，编辑部对iPhone 6的围观结果是“果然大了不少”“越来越像三星了！”，不知道这对用惯了小屏手机的苹果用户来说是多么大的一种变化。

不过苹果今年最大的新闻想必还是CEO库克的出柜，这可能已经不再是一个多大的秘密或者多么敏感的话题，但库克与苹果的社会地位决定了这不会是一件小事，包容是现代社会的美德之一，取向自然也与这家公司的服务和产品毫无关系，不说了，我去买个iPad Mini 2压压惊。

关于《大众软件》本身，我们的网站、移动App和电子杂志都将于本月正式上线，欢迎各位读者通过微博、微信登渠道我们的产品提出意见，《大众软件》还将在近期开启包括视频直播在内的多种新媒体形式，敬请关注哦！

对即将到来的年末游戏档期或者任何关于游戏、数码、应用、业界和大众软件的话题有什么想法，不如登录新浪微博@大众软件果然棒告诉我们吧。（用微信扫描本页二维码，有惊喜哦）

